

PlayStation® 2
Nº 35• DICIEMBRE 2003 • 6,00 €
6,16 € (Canarias, Ceuta y Melilla)
Revista Oficial - España
¡CONCURSOS!
MEDAL OF HONOR: RISING SUN
5 PlayStation 2 (personalizadas) + 20 Juegos
BIONICLE:
24 Juguetes + 25 Juegos + 10 Películas DVD
JAK II: EL RENEGADO
5 Patinetes + 10 Figuras + 10 Juegos
FIFA FOOTBALL 2004
5 Móviles Siemens M55 + 10 FIFA Football 2004
NEED FOR SPEED UNDERGROUND
¡Locos por el tuning!
¡Pruébalo en nuestro DVD-ROM EXCLUSIVO!
GUÍA COMPLETA Dark Chronicle
TODAS LAS NOVEDADES
Ghosthunter
Maximo Vs. Army Of Zin
Los Sims Toman La Calle
Eye Toy Groove
Arc The Lad TOTS
NBA 2K4
Dragon Ball Z Budokai 2
REPORTAJES
PESADILLA ANTES DE NAVIDAD
Capcom convierte la película de culto de Tim Burton en una aventura llena de acción y magia
ASÍ FUE...
...el mayor evento de ocio interactivo
PlayStation EXPERIENCE
TRUE CRIME
STREETS OF LA
Acaba con el crimen en la ciudad más peligrosa de los Estados Unidos
¡¡¡PRIMERAS IMÁGENES DE LA PORTÁTIL DE SONY!!!
UPO ZETA
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00035
8 420565 092005

PlayStation®2

Revista Oficial - España

w.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN

Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Jasón García, Isabel Garrido** (DVD), **Manuel Almedina López, Rafa Notario** (música) y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Victoriano Mosquero**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo).
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid.
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado).
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D,
46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º,
41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao.
Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

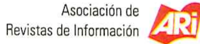
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 39 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 9, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa-, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: CA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 0 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, x: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 1 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, l.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major ledia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: ublicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: nsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84,
08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

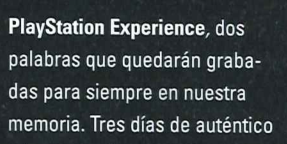
Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

SELECT

PS2



<< Marcos García >>

PlayStation Experience, dos palabras que quedarán grabadas para siempre en nuestra memoria. Tres días de auténtico delirio **PlayStation 2** en los que más de 25.000 usuarios han podido saborear de cerca las bondades de una comunidad que crece día a día y que va más allá de cualquier fenómeno lúdico conocido. Desde aquí queremos felicitar a **Sony** por la milimétrica y perfecta organización de un macro festival hasta hace poco impensable en nuestro país y que ha sentado los precedentes para convertirse en un evento necesario, periódico y habitual. Nos encontramos ante otro mes antológico en que las mil y una novedades continúan irrumpiendo en estas páginas cada vez con más fuerza. Poco a poco se definen los claros vencedores del año y los títulos que marcarán con letras de oro el devenir de unas navidades muy especiales en las que **PlayStation 2** sigue consagrándose con superioridad manifiesta como el estándar del videojuego en todo el globo terráqueo. Prestad atención especial al DVD-ROM, sin duda uno de los más sobresalientes y completos de nuestra/vuestra historia. Después de siete años de dedicación y entrega absoluta queremos desear a **Alicia Sanz** de **Sony C.E.** toda la suerte del mundo en su nueva andadura profesional.

DVD DEMO [35]

Este mes os ofrecemos once demos de juegos que sin duda triunfarán próximamente



DEMOS JUGABLES

El agente secreto más famoso del cine llega a nuestro DVD acompañado de grandes estrellas

01. JAMES BOND 007: TODO O NADA
02. DESTRUCTION DERBY ARENAS
03. DOG'S LIFE
04. FREAKY FLYERS
05. GHOSTHUNTER
06. GLADIUS
07. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
08. RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE
09. TIGER WOODS PGA TOUR 2004
10. TIME CRISIS 3
11. WALLACE & GROMIT PROJECT ZOO

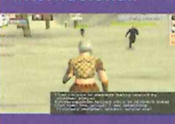
VÍDEO-DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

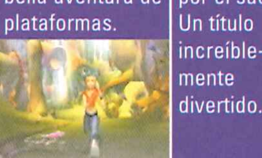
DBZ Budokai 2
Goku, **Piccolo**, **Trunks**, **Vegeta**, **Cell** y los demás vuelven a repartir leña en este nuevo título de la compañía francesa **Atari**.



Everquest Online Adventures
El MMORPG que sentó las bases de las aventuras épico-medievales llega a **PS2** para disfrute de la comunidad de rol internacional.



KYA: Dark Lineage
Nos llega una nueva heroína de acción de la mano de **Atari**. Una chica que deberá utilizar el viento para progresar en una bella aventura de plataformas.



Forbidden Siren
De la mano de los estudios japoneses de **Sony C.E.** os ofrecemos un trailer de la próxima aventura que nos pondrá los pelos de punta. La historia de un misterioso pueblo maldito.

Trailer de Dog's Life
Con el subtítulo de *Una Aventura Perruna* los aficionados a las mascotas podrán disfrutar por un rato de la sensación de ser un perro. Sin modales, sin normas,



vagando todo el día y rodando por el suelo. Un título increíblemente divertido.

NOTICIAS

TODA LA ACTUALIDAD DE PS2 AL COMPLETO

PSP ▮ Nuevos packs de PlayStation 2 ▮ Memory Cards ▮ Packs de Japón ▮ Final Fantasy X-2 ▮ Accesorios Centro Mail ▮ Pistola Wireless Logitech ▮ Adaptador inalámbrico de Alfa Micro

SONY C.E.

Así será PSP

En una reciente conferencia de prensa, **Sony** ha desvelado el futuro aspecto de su consola portátil

Aquí podéis ver uno de los secretos mejor guardados de la reciente historia de los videojuegos. Se trata nada más y nada menos que del aspecto exterior de **PSP**, la consola portátil que **Sony C.E.** pondrá a la venta el año próximo. Aunque no se trata del diseño definitivo, nos deja ver cuales serán las líneas maestras de su diseño. Contará con una pantalla *wide screen* de 4,5 pulgadas TFT LCD retroiluminada y la entrada del lector de discos UMD (de 60 mm) estará colocada en la parte posterior. Recordar que sus características técnicas la sitúan a años luz de las demás portátiles del mercado. Contará con un procesador principal MIPS R4000 de 32 *bits* a 333 Megaherzios, un bus de 128 *bits* y ocho megas de eDRAM. Además, estará equipada con un segundo procesador para gráficos en 3D a 166 Megaherzios con un bus de 128 *bits* y 2 megas de memoria eDRAM, y un tercero de la misma potencia dedicado en exclusiva al sonido, capaz de controlar siete canales de sonido simultáneamente.

Nuevos packs para Japón

En breve se pondrán a la venta en **Japón** dos nuevos lotes compuestos cada uno por una edición especial de la consola **PlayStation 2** y acompañada de *items* exclusivos. El primero está dedicado a *Gran Turismo 4 Prologue*, una especie de adelanto de lo que será el mejor simulador de conducción de toda la historia. El color de la consola será blanco. El segundo vendrá con una consola de un llamativo color dorado y una copia del juego *Mobile Siut Gundam*. Aún no hay noticias sobre si ambos *packs* se pondrán a la venta en Europa, aunque en el caso de *Gran Turismo 4 Prologue* es bastante probable que ocurra así.

Memory Cards Made in Japan

Sony C.E. ha anunciado que lanzarán al mercado japonés once nuevos modelos de tarjetas de memoria para **PlayStation 2**. Cada una de ellas estará decorada con los motivos de un juego de próxima aparición, como *Resident Evil Outbreak, Gran Turismo 4 Prologue* o *Everybody´s Golf 4*.



Nuevos Packs de PS2

De cara a la campaña navideña **Sony C.E.** lanza al mercado siete nuevos *packs*. Tres de ellos incluyen la consola más un juego: **PS2** y *Ghosthunter (219.99 Euros)*, **PS2** y *Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo* (209.99 Euros) y PS2 y *FIFA Football 2004* (229.99 Euros). El cuarto *pack* incluye el DVD de *Las Dos Torres* más el juego de *El Retorno Del Rey* y tiene un precio de 249.99 Euros. También se pondrá a la venta la consola más el DVD de *Terminator 3* o bien las dos entregas cinematográficas de *Los Ángeles De Charlie*, cada uno por 209.99 Euros. El último de los *packs* incorpora la consola, una *memory card* y un mando adicional *Dualshock 2* y costará 229.99 Euros.




EA SPORTS BIG
Límites.Huesos.Records.Corazones.Tablas.Silencio.
Egos.Mentes.Viento.Leyes.Todos rotos.
Avalanchas.Arboles.Competidores.Barrancos.
Pesadillas.Ventiscas.La montaña tras de ti.
PlayStation 2
SSX 3
7+
www.pegi.info
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, EA SPORTS BIG y sus correspondientes logos son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. "PlayStation" y la familia de logos "PS" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™.

BREVES

Campfire

Así se llama el último juego de terror producido por **Sony C.E.** El grupo responsable de su creación se llama **Daydream Software**, que desde **Suecia** nos propone un *Survival Horror* visto desde el otro lado, ahora nos toca a nosotros dar los sustos.

Gran Turismo 4

En el SEMA, el mayor evento de exhibición de automóviles celebrado en **Las Vegas**, se han entregado los premios ***GT4*** a los mejores vehículos del *show* que pasarán a formar parte del garaje del juego.

Manhunt con Headset

La producción de **Rockstar** va a ser compatible con el *headset* de *SOCOM*. Por el auricular escucharemos las instrucciones del director psicópata mientras que los enemigos nos detectarán por los ruidos captados por el micrófono.

ELECTRONIC ARTS

Final Fantasy X-2

Una de las piezas más codiciadas del mercado ya tiene distribuidor

Por fin se ha confirmado que la compañía que va a distribuir en nuestro país uno de los títulos más esperados para **PlayStation 2** será **Electronic Arts**. ***Final Fantasy X-2*** será el primero de la saga en contar con la opción de 60 Hz. Otra noticia interesante es que va a aparecer totalmente traducido al castellano para no perder en ningún momento el hilo de la historia. La fecha de lanzamiento está prevista para principios de 2004 y los usuarios americanos a estas alturas ya están disfrutando con la última producción de **Square Enix**. Por su parte, **Square Enix America** ha puesto en funcionamiento una página *web* del juego en la que se puede encontrar toda la información referente al mismo (eso sí, en inglés) www.square-enix-usa.com/games/ffx-2. Las canciones en inglés estarán interpretadas por **Jade**, la popular cantante del grupo alemán **Sweetbox**.



<Final Fantasy X-2 llega a Europa>



Jade, cantante del grupo Sweetbox.

Resultados Concursos

CONCURSO EVERBLUE 2

- JOSE Mª VILAGRASA JOVÉ (LÉRIDA)
- JOSE Mª SÁNCHEZ GONZÁLEZ (BARCELONA)
- JESÚS SAHUQUILLO SALVADOR (VALENCIA)
- OSCAR LÓPEZ AGUILERA (GERONA)
- JAVIER GARCÍA RODRÍGUEZ (MÁLAGA)
- DOLORES GARCÍA GUTIÉRREZ (BARCELONA)
- ANTOLÍN PERIGALI VEGA (LEÓN)
- VICENTE ANDRÉS MARTÍN (SALAMANCA)
- FRANCISCO J. SALAS MARTÍN (MURCIA)
- RAFAEL RUIZ IBÁÑEZ (MURCIA)
- CARLOS DÍAZ CIFUENTES (VALENCIA)
- JOSÉ RAMÓN AGUILAR (ZARAGOZA)
- JUAN JOSÉ SANTOS MARTÍN (MADRID)
- RAUL RUIZ DÍAZ (MADRID)
- JUAN JOSÉ GONZÁLEZ ANTOLINO (MURCIA)
- JOSEFA PIÑEIRO ORDOÑEZ (PONTEVEDRA)
- ROBERTO GISBERT GORRITZ (BARCELONA)
- JONATHAN E. CUEVA VINCES (MADRID)
- ALFONSO ESTEBAN ACOSTA (PONTEVEDRA)
- JOSÉ LUIS MORALES CASAS (SEVILLA)
- MATÍAS GUILLO ORTIZ (ALICANTE)
- MARÍA SERRANO SUAREZ (VALENCIA)
- DAVID PÉREZ FABRA (CASTELLÓN)
- FÉLIX M. MOSQUERA MUÑOZ (CANTABRIA)
- ALEJANDRO TINAJERO MONTOYA (C. REAL)

CENTRO MAIL

Accesorios para PSone y PS2

Centro Mail comercializa su propia línea de periféricos para consola

La mayor cadena de tiendas especializadas en la venta de *hardware* y *software* de España, **Centro Mail**, va a poner a la venta una completa línea de accesorios para consola bajo su marca. Los periféricos cubren una amplia gama para todos los formatos incluyendo **PlayStation 2** y **PSone** a un precio muy competitivo. Entre los productos destacados hay un *Control Pad* por 9.95 Euros y un cable Euroconector, sonido estéreo y conector *Guncon* por tan sólo 9.95 Euros.



HEREDEROS DE NOSTROMO

Pistola Láser

La pistola *Wireless Freebird RF Light Blaster* se convierte en el complemento idóneo para los juegos de disparos desterrando el uso de cables. Además detecta los sistemas PAL y NTSC. PVPR 74,90 Euros.

ALTA MICRO

Adaptador Inalámbrico

El *Wireless Adapter* es el complemento que más van a buscar aquellos usuarios que apuesten por el juego en banda ancha. El dispositivo permite conectar cualquier consola con puerto *Ethernet* de forma inalámbrica ya sea por cable o ADSL con el estándar 802.11b.





"...un juego que sigue siendo el sueño
de los expertos en baloncesto"
GAMEPRO 5/5

"...el rey de las pistas, la creme de la creme,
el mejor juego de baloncesto de este año"
IGN 92%

ESPN
NBA BASKETBALL 2K4







3+ SEGA

SONY C.E.

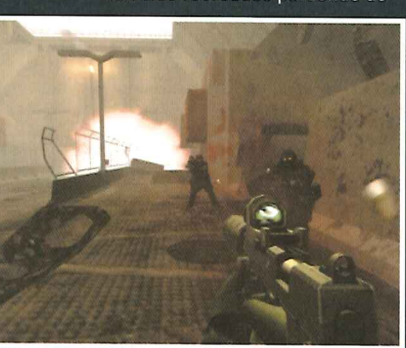
KILLZONE

Sony C.E. se hace con los servicios de los programadores holandeses de Guerrilla para su mejor shooter hasta la fecha

En una reciente visita a **Amsterdam** fuimos testigos de la primera presentación a la prensa de uno de los títulos más celosamente guardados por parte de **Sony C.E.** Se trata de ***Killzone***, y muchos han visto en este juego, creado por los programadores de **Guerrilla Games** (anteriormente conocidos como **Lost Boys**) la respuesta al *Halo* de **Xbox**. La acción nos sitúa en un futuro próximo, donde el hombre ha colonizado otros planetas. Sin embargo, a diferencia de *Halo* aquí no habrá extraterrestres, armas de plasma ni virguerías semejantes. Se ha intentado mantener una coherencia dentro de lo que cabe, por lo que tanto armas como enemigos han sido recreados partiendo de modelos reales de la actualidad. El punto más innovador de este *shooter* en primera persona es que antes de comenzar cada misión podremos escoger entre los cuatro miembros de nuestro equipo, cada uno con habilidades diferentes. Hasta la fecha se han revelado dos de ellos: el típico experto en armas y otro que se desenvuelve en sigilo y ataca por la espalda. El motor gráfico es el más potente que hemos visto hasta la fecha en un juego de este género en **PlayStation 2**, con unos efectos de luz realmente impresionantes. Aún tendremos que esperar hasta la primavera del próximo año para que ***Killzone*** vea la luz, en exclusiva para la consola de 128 *bits* de **Sony**. ■



Uno de los niveles que nos enseñaron transcurría en una ciudad bajo asedio. El otro tenía lugar en una especie de pantano. Ambos eran impresionantes visualmente.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Los enemigos más entrenados

Para desarrollar el complejo sistema de Inteligencia Artificial de los rivales del juego, **Guerrila Games** se basó en dos de sus sentidos: la vista y el oído. Si algo irrumpe en su campo visual o auditivo, seremos detectados de inmediato.

SONIDO

Un apartado sonoro de lujo

Durante nuestra reciente visita a las oficinas de los programadores del juego en la capital holandesa, acudimos al estudio de grabación de sonido donde nos enseñaron el complejo sistema de creación de los efectos del juego. Por otra parte, la banda sonora original está interpretada por la Orquesta Filarmónica de **Moscú**.







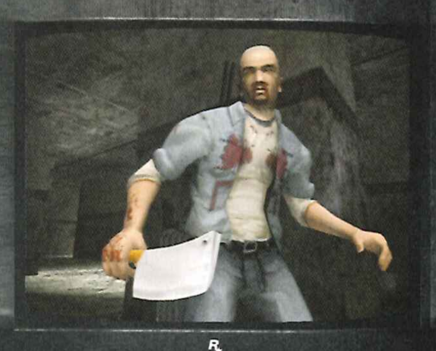


ACABAN DE MATAR A CASH.
AHORA QUIEREN MATARLO OTRA VEZ.

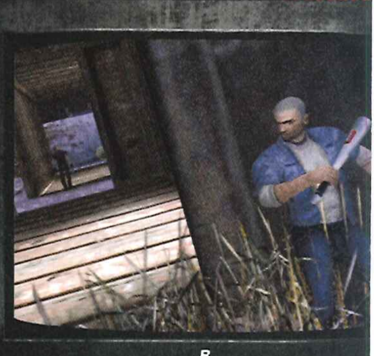
AMERICA ESTA LLENA DE CIUDADES DERRUIDAS DONDE CUALQUIER COSA PUEDE PASAR Y A NADIE LE IMPORTA.
EN CARCER CITY, ES TODAVIA PEOR, LO UNICO QUE QUEDA SON EMOCIONES BARATAS.
LO ULTIMO ES EL PODER DE DAR LA VIDA Y QUITARLA, POR DEPORTE. ESTA VEZ, JAMES EARL CASH, TU ERES EL DEPORTE.
TE DIERON LA VIDA DE NUEVO. AHORA, VAN A CAZARTE.

DESPIERTAS PARA ENCONTRARTE CON EL SONIDO DE TU RESPIRACION ASUSTADA.
DEBES CORRER, ESCONDERTE Y LUCHAR PARA SOBREVIVIR.
SI PERMANECES VIVO LO SUFICIENTE, PODRAS ENCONTRAR QUIEN TE HIZO ESTO.

THE FINAL CUT











PlayStation®2

Distribuído por Virgin Play.

30 03 11:09:37 78

MANHUNT

REC

SAVE

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT

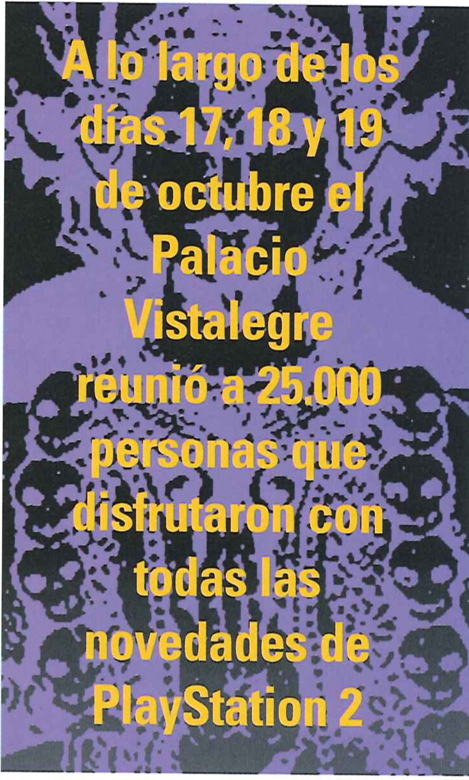


Textos de pantalla en castellano.

PlayStation® EXPERIENCE

por << R. Dreamer >>





A lo largo de los días 17, 18 y 19 de octubre el Palacio Vistalegre reunió a 25.000 personas que disfrutaron con todas las novedades de PlayStation 2

PLAYSTATION 2 PARA TODOS LOS PÚBLICOS



Más de 25.000 personas visitaron las instalaciones del Palacio Vistalegre.



PlayStation 2 Revista Oficial estuvo presente durante los tres días del PlayStation Experience.

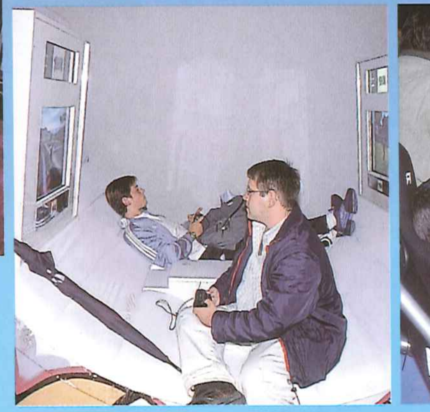


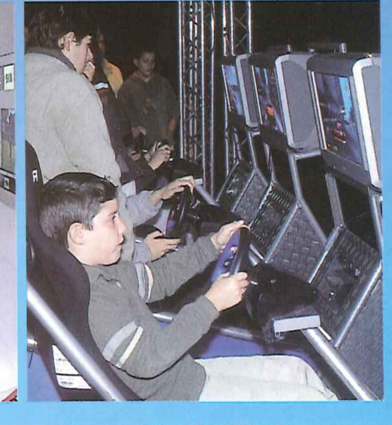
1.800 metros cuadrados con más de 100 títulos dispuestos en 500 consolas.

<Tres días de diversión probando las novedades navideñas para PS2>









GÉNEROS PARA TODOS LOS GUSTOS

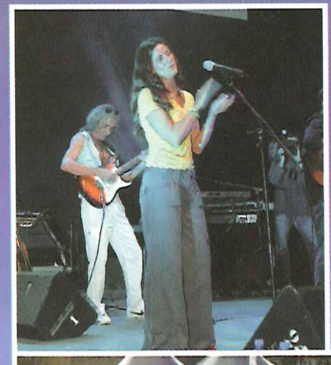
El evento se organizó de tal forma que los juegos se distribuyeron en diferentes áreas temáticas, así el público podía identificar y buscar sus títulos favoritos de una forma rápida y cómoda. Todos los géneros estuvieron representados: terror, cine, deportes, motor, aventura, *On-line*, multijugador...

Después del éxito obtenido en la edición londinense de ***PlayStation Experience***, el evento organizado por **Sony C.E.** llegó hasta la capital de **España**. La plaza de toros de **Vistalegre** fue el lugar elegido para el acontecimiento, un espacio especialmente diseñado para la celebración de eventos multitudinarios. Los 1.800 metros cuadrados dispuestos para la ocasión estaban divididos en dos plantas. En la superior se incluyeron áreas para los juegos de terror, los que estaban basados en películas y deportes extremos. También se dispuso un lugar para el descanso y la celebración de presentaciones como la que tuvo lugar el viernes en la que **Atari** presentó a la prensa española *Terminator 3*, *Kya* y *Mission Impossible: O.S.*, aprovechando la ocasión para montar un pequeño espectáculo. El mismo día, **Sony C.E.** ofreció una rueda de prensa con **Jason Rubin** uno de los creadores de *Jak II: El Renegado*. Pero era en la planta inferior de ***PlayStation Experience*** donde se acumulaba el grueso de títulos presentados por la compañía. Más de 100 títulos que se mostraban en 500 consolas distribuidas en zonas temáticas dedicadas a géneros específicos: deportes, terror, cine, *shoot'em-up*, etc. También había un área dedicada a la creciente oferta de juegos *On-line* en la que el público pudo disfrutar de primera mano los próximos títulos que →

Abajo, el equipo de Atari junto a Nika de Operación Triunfo que participó en la presentación de sus títulos.



Jugando al Scalextric con el Sony Ericsson T600.

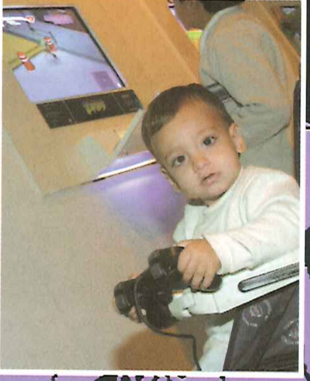










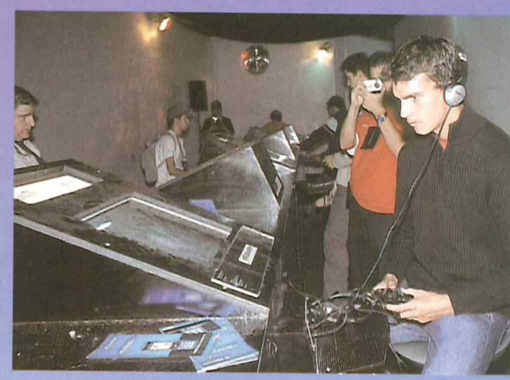


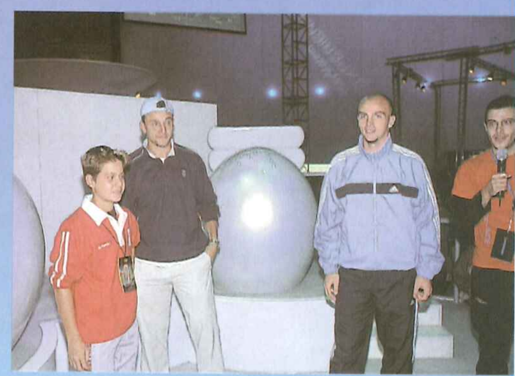
Los más «peques» también disfrutaron del espectáculo.

explotan el juego en red para **PlayStation 2**. Aunque los asistentes también han podido probar por primera vez juegos como el esperado *Gran Turismo 4* y *Forbidden Siren* e incluso ver en exclusiva vídeos de otros títulos como *Metal Gear Solid 3*. El evento fue todo un éxito en el que más de 25.000 personas pasaron por el **Palacio Vistalegre**. Pero la originalidad de ***PlayStation Experience*** no sólo ha consistido en que el público pudiera jugar con las novedades para la próxima temporada de **PlayStation 2**, también se ha apostado muy fuerte por dar cabida a todos los aspectos relacionados con el característico universo de la consola. Por eso los organizadores habían preparado toda una amalgama de actividades que abarcaban desde el *break-dance*, pasando por los deportes extremos, hasta proyectar películas en pantalla gigante o llevar a cabo sesiones de *DJ's*. La repercusión de ***PlayStation Experience*** no ha pasado desapercibida a caras conocidas como **Pavón**, **Cambiasso** y **César**.

<Los famosos también se dieron cita en el evento>

FAMOSOS





CARAS CONOCIDAS

Los jugadores del Real Madrid C.F. **Pavón** (arriba), **Cambiasso** y **César** (abajo) probaron las novedades para **PlayStation 2** junto al público asistente. El día de la presentación también hubo caras conocidas.



Un grupo realizó una espectacular exhibición de break dance.



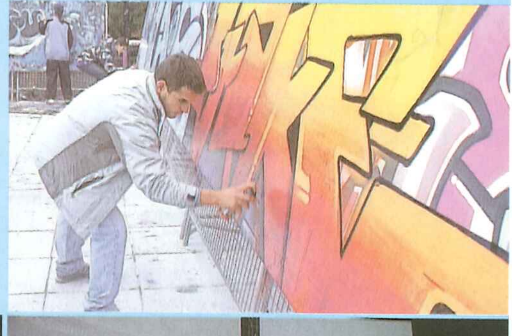
De izquierda a derecha: James Armstrong (Consejero Delegado y Vicepresidente de Sony C.E. y Director General de Columbia Tristar H.E.), Javier Martínez Avial (Director de Marketing de Sony C.E. y de Columbia Tristar H.E.) y María J. López (Directora de Negocios de Sony C.E.).



MÁS QUE JUEGOS

EL COMPLEMENTO IDEAL

En ***PlayStation Experience*** no se trataba únicamente de presentar juegos sin más, también se intentó plasmar el espíritu que rodea al universo **PlayStation 2** reuniendo todos los aspectos que caracterizan a usuarios y juegos. Por dicho motivo se realizaron diferentes exhibiciones de deportes extremos, bailarines de *break dance*, *DJ's* y en la noche del sábado conciertos de música alternativa.





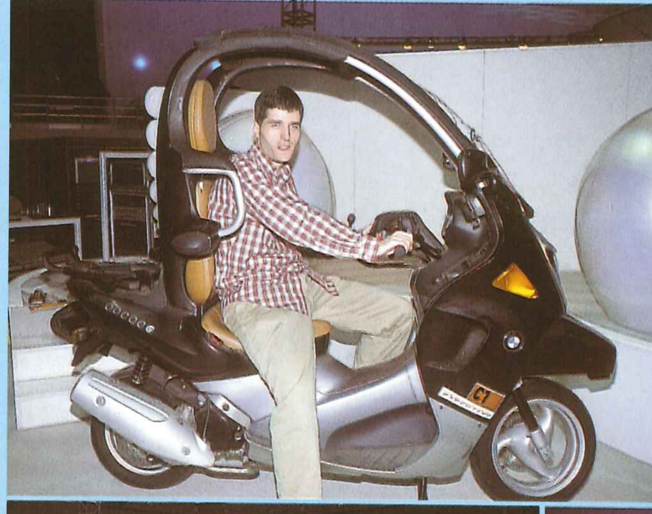


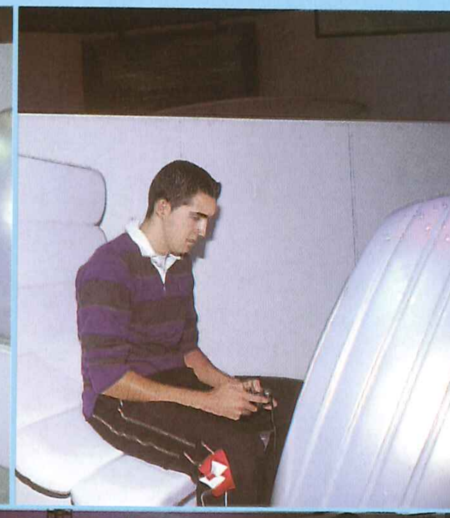

http://es.playstation.com
www.ghosthunter-game.com
www.ghosthunterconsulting.com
12+
www.pegi.info
COTO PRIVADO
DE CAZA
PlayStation 2
ghost hunter
12+
¿Quién es la presa y quién el cazador? Depende de ti. Tienes que ir a por ellos y derrotarlos. Estos espectros no se andan con tonterías. Quieren tu cuerpo y si es posible tu alma. No parpadees, no respires muy fuerte, no te descuides ni un segundo. Recuerda que ellos aparecen y desaparecen, atraviesan paredes y están por todos lados. Así que ve a cazarlos y hazles pagar por todo lo que han hecho. Son ellos o tú.
GHOSTHUNTER. SE ABRE LA VEDA
¿quién se apunta?
PlayStation 2

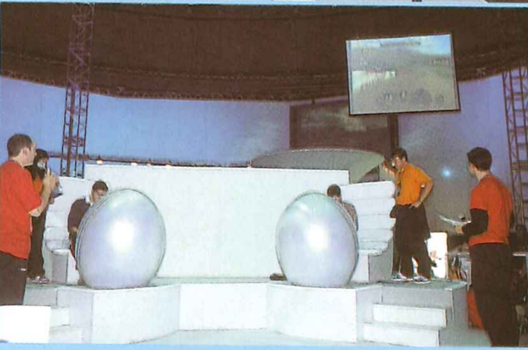
CONCURSOS [PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL]

Y EL GANADOR FUE...

Durante los tres días que duró el evento ***PlayStation 2 Revista Oficial*** celebró varias competiciones que culminaron en la gran final del domingo. El viernes los concursantes midieron sus fuerzas con *Formula One 2003* y *Need For Speed Underground*, el sábado con *Moto GP 3* y *Ford Racing Evolution* y el domingo los juegos seleccionados fueron *World Racing Championship 3* y *GT4*. Ese mismo día, se celebró la gran final entre los cinco finalistas: Juan Manuel Gómez, Carlos García, Mario Rodríguez, Ismael Ortega y Javier Martínez. El juego seleccionado para elegir al ganador definitivo (Juan Manuel Gómez) fue *GT4*. El suculento premio fue una moto **BMW C-1 Executive**. También se regalaron cámaras digitales y relojes.

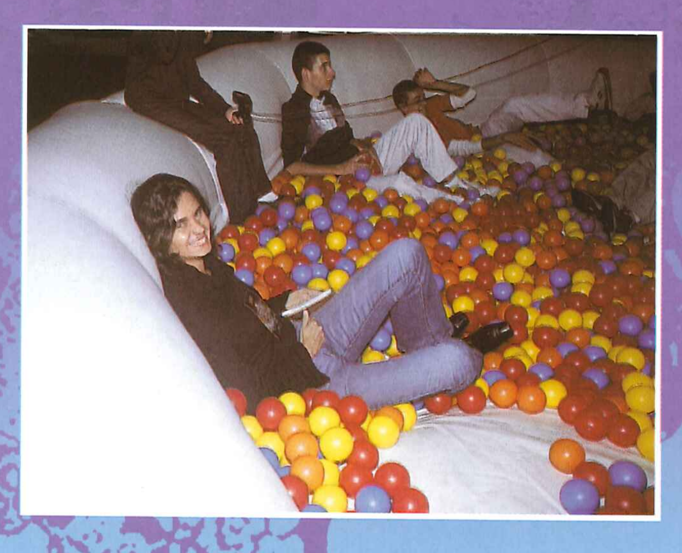








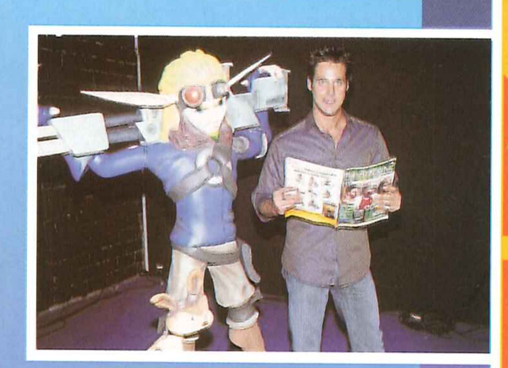
jugadores del Real Madrid C. F., que llegaron a disputar alguna partida en el escenario de duelo donde durante los tres días tuvieron lugar multitud de concursos con los mejores juegos del momento. **Sony C.E.** inauguró el acontecimiento con una fiesta para la prensa y profesionales del sector en la que también se dieron cita algún que otro famoso como **Nacho Cano**, **David Serrano** (Director de *Días de Fútbol*), **José Manuel Lorenzo** (Director de Canal +) o **Iker Casillas** entre otros. La fiesta estuvo amenizada por un concierto del grupo *chill* **Chambao**. La música es un elemento identificativo de los usuarios de **PlayStation 2**, por eso el sábado 18 tuvo lugar un concierto en el que participaron grupos como los mallorquines **Sexy Sadie** y **La Habitación Roja**. Sin duda, ***PlayStation Experience*** ha marcado un hito en nuestro país convirtiéndose en un evento que acerca al gran público al devenir del mercado, ofreciendo la gran oportunidad de conocer las novedades para su consola de la mejor forma, jugando. Tan sólo esperamos que en años sucesivos se vuelva a repetir esta maravillosa experiencia.



<GT4 ha sido uno de los títulos estrella del evento>

Alicia Sanz se despide de Sony C.E. después de una larga trayectoria en la compañía. Desde la redacción le deseamos toda la suerte del mundo en su nueva andadura profesional.

JAK II EL RENEGADO



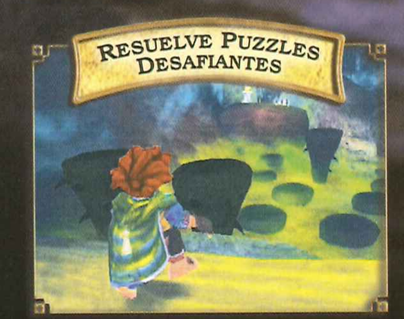
JASON RUBIN ESTUVO EN ESPAÑA

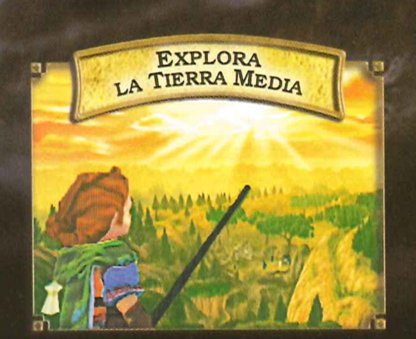
Después del éxito obtenido con la saga **Crash Bandicoot**, **Jason Rubin** es una de las celebridades más conocidas del mundo del videojuego. Fundador de la compañía **Naughty Dog**, fue uno de los invitados a ***PlayStation Experience*** y el viernes 17 atendió amablemente a la prensa española para presentar su última creación, *Jak II: El Renegado*. También dejó entrever algo sobre su próximo proyecto.


SIERRA ENTERTAINMENT PRESENTA


EL
Hobbit™
EL PRELUDIO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
JUEGO OFICIAL
BASADO EN LOS TRABAJOS LITERARIOS DE J.R.R. TOLKIEN


PARTICIPA EN
DINÁMICOS COMBATES


RESUELVE PUZZLES
DESAFIANTES


EXPLORA
LA TIERRA MEDIA


7+
www.pegi.info


PlayStation 2
VIVENDI UNIVERSAL GAMES. Ntra. Sra. de Valverde, 23. 28034 Madrid. Tel.: 917355502 - Fax: 917352730.
www.vup-interactive.es


NINTENDO GAMECUBE
XBOX
GAME BOY ADVANCE


PC CD-ROM


SIERRA


INEVITABLE



SECTION
Los conspiradores cuentan con escuadrones fuertemente armados.
►05
►06
►07
PlayStation 2
PC CD-ROM
7+
www.pegi.info
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1° Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). www.ubisoft.es
© 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Beyond Good & Evil, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Tu misión es revelar la verdad

El mundo donde vive Jade está siendo atacado por fuerzas alienígenas. El gobierno afirma que está defendiendo a todos los ciudadanos, pero cada vez más se ven envueltos en un proceso de esclavitud. Jade, una periodista de acción, debe luchar contra las acciones opresoras del gobierno y descubrir la conspiración. ¿Dónde está toda la verdad en Beyond Good and Evil? Sólo tú puedes saberlo...

►08

►09

►10

www.beyondgoodevil.com

BEYOND GOOD & EVIL™



VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS MoviStar e-moción





01 EA SPORTS FIFA 2004
Cod. fifa

La mejor versión del simulador de fútbol más famoso de la historia.



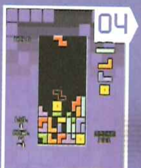
02 MOVISTAR RACING
Cod. mr

El equipo de motociclismo **Telefónica MoviStar** protagoniza este nuevo título.



03 CARLOS SAINZ RALLY
Cod. sainz

El bicampeón del mundo de rallys llega a **e-moción** con un juego exclusivo.



04 TETRIS
Cod. tetris

El juego de *puzzle* más popular de todos los tiempos ya está disponible.



05 UNDERWORLD
Cod. underworld

Enfréntate a las razas de la noche en el juego basado en la película de éxito.



06 EGYPT QUEST
Cod. egipto

Nos llega una nueva aventura tridimensional ambientada en el **Egipto** de los Faraones.



07 CRASH BANDICOOT
Cod. crash

El marsupial más famoso protagoniza este *arcade* de plataformas.



08 RAYMAN 3
Cod. rayman

El clásico de **Ubi Soft** es uno de los plataformas más bellos que puedes disfrutar en tu móvil.



09 THE HULK
Cod. hulk

El poder del súper héroe más destructivo de **Marvel** está bajo tu control en este título.



10 SPLINTER CELL
Cod. splinter

Vive una auténtica aventura de espionaje con espectaculares gráficos.

Envia «descargar + codigo» (ej. descargar hulk) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos



MoviStar Racing

Microjocs te ofrece el juego oficial MoviStar del campeonato de motociclismo

Ahora que el equipo de motociclismo patrocinado por **MoviStar** está cosechando tantos éxitos internacionales, la desarrolladora española **Microjocs** ha creado un simulador que recoge estas competiciones con gran rigor. Antes de comenzar a jugar podrás elegir entre las tres categorías de esta disciplina: 125cc, 250cc y *MotoGP*. Dentro de cada una de ellas tendrás la opción de encarnar a tus representantes más famosos como **Fonsi Nieto**, **Dani Pedrosa** o **Toni Elías**. Además, si eres lo suficientemente hábil como para acceder a ellos, se desbloquearán otros corredores legendarios como **Ángel Nieto**. El desarrollo de las carreras se realiza mediante una perspectiva trasera que recuerda a clásicos de los dieciséis *bits* como *Hang On*. El control al principio es bastante complicado, pero cuando os acostumbréis descubriréis un título de lo más jugable y divertido.











COMPETICIONES
Al empezar a jugar, el usuario podrá elegir entre disputar una carrera rápida o entrar directamente en el Campeonato del Mundo. Si opta por esta última posibilidad visitará algunos de los circuitos más populares, como **Jerez**, **Suzuka** o **Le Mans**.

Se han incluido condiciones climatológicas como la lluvia.

Envía «descargar mr» al 404 para descargarte este juego ¡EXCLUSIVO! MoviStar e-moción

MOVISTAR RACING	TERMINALES COMPATIBLES
[+] Gran recreación del deporte. [–] El control es complicado.	NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 3510i, NOKIA 7250, NOKIA 6100, NOKIA 7210, NOKIA 6610, NOKIA 3100, SIEMENS M55, TSM 100.



GRÁFICOS: El efecto utilizado para reproducir el scroll del circuito es bastante curioso y las caídas espectaculares. **9.0**



AUDIO: Aunque no se halla nada demasiado destacable, al menos es un apartado que cumple con su función. **8.0**

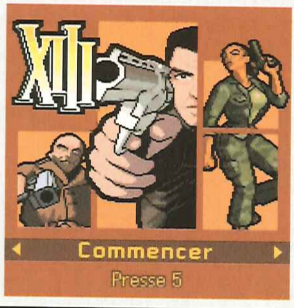


JUGABILIDAD: Las variadas posibilidades de juego y la rapidez de las carreras redondean un título muy jugable. **8.9**

PlayStation 2 — **8.8** (sobre 10) PUNTUACIÓN OFICIAL

NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar





Próximos lanzamientos de MoviStar e-moción

El primero de ellos es *Prince Of Persia: Sands Of Time*, la continuación del clásico de **Jordan Mechner** que aparece simultáneamente también en consola. Se trata de un juego de acción y plataformas en el que encarnarás al conocido príncipe. El segundo es *XIII*, un título basado en un popular cómic belga, protagonizado por un agente secreto que olvida todo su pasado a causa de un accidente.

Visita la web de PS2 y MoviStar



Entra en cualquier momento en **www.juegos.movistar.com** y consulta terminales compatibles, muchos más juegos y la sección de la Revista Oficial de PlayStation 2, donde encontrarás más información.

TOP 10 [PLAYSTATION 2 R.O.E.]





01 CARLOS SAINZ RALLY
Cod. sainz
El bicampeón del mundo de *rallys* protagoniza este genial simulador.



02 SPLINTER CELL
Cod. splinter
La aventura de espionaje más arriesgada y divertida para tu móvil.



03 FIFA 2004
Cod. fifa
Vive toda la intensidad del deporte rey de la mano de este simulador de **Electronic Arts**.



04 MR. DRILLER
Cod. driller
El adictivo juego de rompecabezas de **Namco** llega a los móviles con toda su jugabilidad.



05 RAYMAN 3
Cod. rayman3
El héroe sin brazos ni piernas de **Ubi Soft** protagoniza esta mágica aventura de plataformas.



06 MOVISTAR RACING
Cod. mr
El juego oficial del equipo de motociclismo **Telefónica MoviStar**.



07 ANNO 1503
Cod. anno
Conviértete en un pirata, un comerciante o un gobernador del siglo XVI y hazte con una fortuna.



08 BOMBERMAN
-
El clásico de las maquinitas de los ochenta. Destruye con bombas todo lo que se ponga a tiro.



09 THE ITALIAN JOB
Cod. italian
Conduce los minis de la película a toda velocidad por las calles de la ciudad.



10 KING OF FIGHTERS
Cod. fight
El juego de lucha más conocido de **SNK** cuenta con esta genial versión.

Envia «descargar + codigo» (ej. descargar sainz) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos

Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar e-moción



Conéctate a MoviStar e-moción
Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de **MoviStar**, entra en la página *wap* de **e-moción**.



Entra en Juegos
Una vez dentro de **e-moción** selecciona la opción **Juegos**, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Una vez dentro de la carpeta de juegos, si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de **Videojuegos**. Selecciónala para poder descargarte los mejores videojuegos.



Selecciona categorías
Ahora selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top **MoviStar e-moción** o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.



Descarga tu juego
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al **Centro de Relación con el Cliente MoviStar** al **609** (llamada gratuita).

FIFA 2004

El deporte rey llega a los terminales móviles de la mano de E.A.

Con el subtítulo de *International Mobile Edition* nos llega de la mano de **Electronic Arts** el que se convertirá sin duda en el simulador futbolístico de referencia para móviles. Al contar la compañía americana con las licencias, podrás elegir entre dieciséis selecciones nacionales reales y disputar un partido amistoso. La perspectiva utilizada es aérea y recuerda a clásicos de los 16 *bits* como *Sensible Soccer*. Lo mejor del título es su jugabilidad, que se muestra en unos partidos rápidos y muy divertidos, en los que se puede efectuar todo tipo de jugadas. Es una pena que no se haya incluido algún modo de juego adicional como el Campeonato del Mundo.



La puntería es fundamental para el éxito.



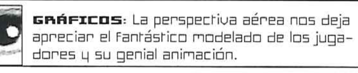
MODOS DE JUEGO
Además de permitir disputar intensos partidos amistosos eligiendo de cualquiera de las dieciséis selecciones nacionales, podrás entrar en una tanda de penaltis contra la CPU. La vista aérea se cambia por una trasera para la ocasión.





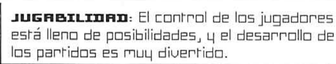
Envía «descargar fifa» al 404 para descargarte este juego ¡EXCLUSIVO! MoviStar e-moción

FIFA 2004	TERMINALES COMPATIBLES
[+] El mejor simulador futbolístico. [−] A veces puede resultar confuso.	NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 3510i, NOKIA 7250, NOKIA 6100, NOKIA 7210, NOKIA 6610, NOKIA 3100, SIEMENS M55



GRÁFICOS: La perspectiva aérea nos deja apreciar el fantástico modelado de los jugadores y su genial animación. **9.1**

AUDIO: Este apartado destaca sobre todo por el griterío del público cada vez que se produce un gol. **8.5**



JUGABILIDAD: El control de los jugadores está lleno de posibilidades, y el desarrollo de los partidos es muy divertido. **9.0**



e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS





Carlos Sainz, exclusivo para MoviStar e-moción

Programado por los españoles de **Topgam**, ***Carlos Sainz Rally*** es una de las últimas incorporaciones **en exclusiva** al extenso catálogo de títulos de **MoviStar e-moción**.
El juego toma como escenario el Rally de Cataluña Costa Brava y ofrece varios tramos del mismo. El control ha sido optimizado para adaptarlo a los controles de los móviles.



Un nuevo modelo compatible con e-moción

Los poseedores del nuevo móvil **SonyEricsson T300** ya pueden descargar todos sus títulos favoritos desde **MoviStar e-moción**. La tecnología que utiliza este móvil, conocida como *Mophun*, permite disfrutar de una gran variedad de títulos. Cuando estéis leyendo estas líneas el nuevo servicio ya estará disponible.

por << Manuel Arenas >>

Videocámara digital

Panasonic SV-AV100



Una nueva forma de entender la grabación de vídeo digital de alta calidad, donde la portabilidad ya no es un problema gracias al uso de tarjetas de memoria como soporte

PVP-R: 1.499 Euros

http://www.panasonic.es

El vídeo digital se está convirtiendo en uno de los medios preferidos por los usuarios para registrar todo tipo de eventos. Desde las vacaciones de verano hasta los actos sociales más relevantes, pasando por otros muchos momentos entrañables, todo es susceptible de ser grabado en vídeo a modo de un recuerdo para la posteridad. Uno de los obstáculos con los que se topan los aficionados al vídeo digital es el tamaño de las cámaras DV, que aún a pesar de ver considerablemente reducidas sus dimensiones con cada nueva generación, siguen siendo pesadas como para competir con las cámaras fotográficas digitales compactas.

La visión de Panasonic

Sin embargo, **Panasonic** ofrece ahora una solución que promete reducir bastante las distancias entre los tamaños de las cámaras digitales y las de vídeo doméstico, gracias a la **SV-AV100**, que sustituye a las convencionales cintas DV por tarjetas de memoria *SD Card*. De este modo, se consigue una videocámara de apenas 200 gramos capaz de grabar secuencias de vídeo en formato MPEG2, con calidad DVD a 6 Mbps y tasa de *bits* constante (CBR o *Constant Bit Rate*), equiparable a la calidad del DVD o, cuando menos, a la del formato DV. Eso sí, con la tarjeta de 512 MB que se entrega junto con la cámara **SV-AV100** se consiguen un máximo de 10 minutos en este formato de alta calidad, aunque es posible configurar otros modos de vídeo menos exigentes para alcanzar hasta 10 horas de grabación en formato MPEG 4. Por ejemplo, si se configura una calidad similar a la del actual formato VHS, se podrían grabar hasta incluso 60 minutos de película, lo cual será una solución más que aceptable para muchos usuarios. Por otra parte, la adquisición de más tarjetas de memoria permitiría ampliar el tiempo de grabación fácilmente, aunque hay que tener en cuenta que el precio de las tarjetas *SD Card* es relativamente elevado. Por otro lado, próximamente estarán disponibles en el mercado tarjetas de 1 GB de capacidad, lo cual aumentará el atractivo de la **SV-AV100** gracias al aumento del tiempo de grabación.



Con la SV-AV100 se podrán grabar secuencias de vídeo en formato MPEG2 con calidad DVD.

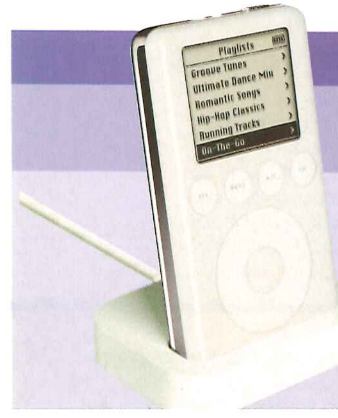
Ventajas de la SV-AV100

Sin duda el mayor atractivo de esta videocámara es el de poder llevarse fácilmente en un bolsillo, así como la de poder transferir fácilmente las grabaciones a cualquier dispositivo equipado con un lector de tarjetas. Además, es posible reproducir en la **SV-AV100** los vídeos grabados en las tarjetas de memoria procedentes de otras fuentes, con lo que fácilmente podrá convertirse en un reproductor multimedia. Además, es posible emplearla como cámara digital, aunque la resolución máxima será de tan solo 640x480 puntos. En definitiva estamos ante el nacimiento de una nueva generación de productos que prometen aumentar considerablemente la satisfacción de los usuarios a la hora de realizar grabaciones de vídeo de alta calidad, y que se sitúan al mismo nivel que las cámaras digitales en cuanto a portabilidad y facilidad de uso se refiere.

Características Técnicas PANASONIC SV-AV100

Sensor: CCD 1/6 pulgadas
Objetivo: F1'8 - 2'3 23 mm
Zoom Óptico: 10 aumentos
Luminosidad mínima: 10 lux
Soporte de grabación: Tarjeta SD Card
Resolución de vídeo: MPEG2 Fine (6Mbps/CBR), MPEG2 Estándar (3 Mbps/CBR), MPEG4 Extra (320x240/ 420 Kbps), MPEG4 Normal (176x144/ 300Kbps), MPEG4 Económico (176x144/ 100 Kbps)
Cámara digital: Sí (VGA 640x480, Jpeg)
Accesorios de serie: Tarjeta SD Card de 512 MB, cable AV, cable alimentación, mando a distancia, cable USB, bolsa de transporte, software Media Stage 3.3
Dimensiones: 3'32 x 8'98 x 6'49 cm
Peso: 156g sin pila ni tarjeta SD Card





NUEVOS APPLE IPOD Y ACCESORIOS

http://www.apple.com/es

Belkin Voice Recorder: 49 Euros
Belkin Media Reader: 129 Euros

Apple ha vuelto ha actualizar su gama **iPod**, introduciendo mejoras en su diseño, su *software* y sus capacidades, al tiempo que ofrece interesantes accesorios que aumentan enormemente la utilidad y el atractivo de estos elegantes y versátiles dispositivos para la reproducción de audio digital, basados en el disco duro como medio de almacenamiento. Además, también permiten almacenar datos y, en combinación con el *software* adecuado, llevar el control sobre direcciones y citas.
Los nuevos accesorios disponibles son una grabadora de voz (*Belkin Voice Recorder*), que incorpora un altavoz para escuchar las anotaciones realizadas y un lector de tarjetas de memoria (*Belkin Media Reader)* que, sobre todo, facilitará el almacenamiento de imágenes en el **iPod** desde cámaras digitales sin necesidad de emplear un ordenador portátil.
En cuanto a las capacidades de los nuevos **iPod**, son de 20 GB y 40 GB, suficientes para almacenar miles de canciones y gran cantidad de datos, existiendo modelos tanto para **Mac** como para **Windows**.


NOKIA 3200
Coge una foto. Cualquier foto. Elígela de una revista o tómala utilizando la cámara de tu teléfono. Envíala, edítala y colócala dentro de la carcasa transparente de tu Nokia 3200. Tu creación.
Una imagen de portada
NOKIA
Club NOKIA
Únete y disfruta de todas sus ventajas entrando en www.nokia.es/clubnokia
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.es
Copyright © 2003 Nokia. Todos los derechos reservados. Nokia y Nokia Connecting People son marcas registradas de Nokia Corporation.

THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

En víspera de Halloween, Capcom presentó en Londres uno de sus más ambiciosos proyectos para 2004: una aventura de acción inspirada en Pesadilla Antes De Navidad, la emblemática película de Tim Burton y Henry Sellick



DOS GENIOS CODO A CODO

El productor de Ghosts'N Goblins y el director de arte del filme original unen sus fuerzas

El **Studio 3** de **Capcom**, con **Tatsuya Minami** a la cabeza (*Megaman X, G&G, Resident Evil Zero*), es el responsable de esta adaptación a **PS2** de *Pesadilla...* con la supervisión del director de arte del original, **Deane Taylor**.

Como bien saben los mitómanos de **Tim Burton**, si hay un país donde se siente una devoción especial por *Pesadilla Antes De Navidad*, ese es **Japón**. De allí procede casi la totalidad del *merchandising* surgido desde el estreno del filme en 1993. Que **Square** incluyera *Halloweentown* como uno de los escenarios de su *Kingdom Hearts* no fue casualidad, abriendo con ello una puerta que finalmente ha aprovechado **Capcom**. **Disney** quería celebrar por todo lo alto el décimo aniversario del estreno de *Pesadilla Antes De Navidad* y encontró en **Tatsuya Minami** (director deL **Studio 3** de **Capcom** y fan declarado de la película) al hombre capaz de adaptar el sombrío y cautivador universo creado por **Tim Burton** para convertirlo en videojuego. La noticia se hizo pública en la última feria **E3**, pero no ha sido hasta ahora cuando se ha podido ver el juego en acción. El lugar escogido para ello, la cripta de la Catedral de **St. Paul**, en **Londres**. La fecha, la víspera de *Halloween*. El propio **Tatsuya Minami** fue el encargado de presentar a la prensa



<LANZAMIENTO: HALLOWEEN DE 2004>

LA PRESENTACIÓN

Una noche de miedo en Londres

Tras un paseo por las calles mas fantasmagóricas de **Londres**, la cripta de la catedral de St. Paul acogió la presentación de ***The Nightmare Before Christmas***, con la participación en persona de **Tatsuya Minami**, productor del juego.

Un pegajoso látigo será la principal arma de Jack frente a Oogie Boogie.

europea esta aventura de acción que transcurre un año después de los sucesos narrados en la película. **Oogie Boogie** ha regresado para secuestrar a **Sally**, la novia de **Jack Skellington**. Para rescatarla, el soberano de *Halloweentown* tendrá que aprender a utilizar su nuevo poder, un látigo fantasmal al mas puro estilo **Simon Belmont**. Además de la acción, el juego incluirá un fuerte componente de aventura. **Jack** tendrá ocasión de interactuar con todo el plantel de secundarios de *Pesadilla Antes De Navidad*: el alcalde, **Zero**, el científico loco o el delirante trío formado por **Lock**, **Shock** y **Barrel**. Para asegurarse de que la transición película-videojuego



LA PELÍCULA

El clásico cumple 10 años de vida

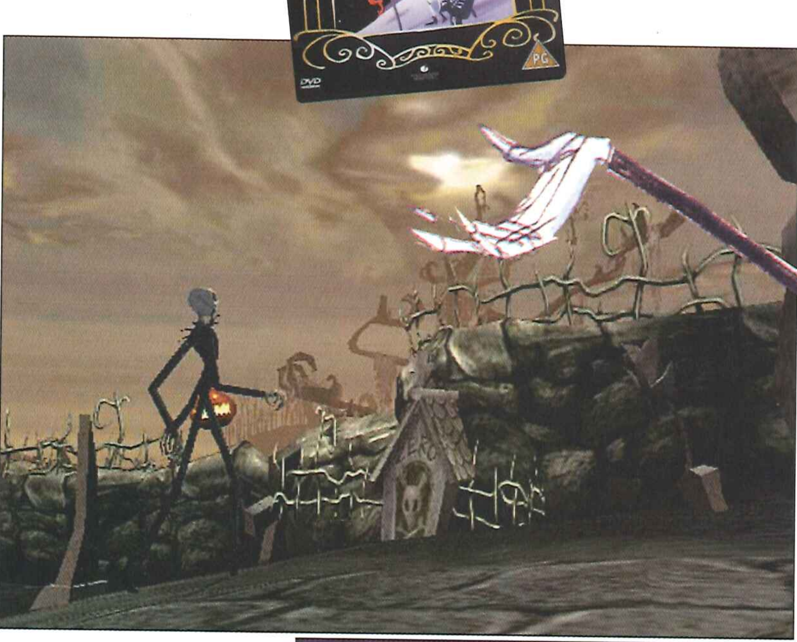
Aunque no tuvo gran acogida en su estreno, el paso de los años ha encumbrado a *Pesadilla Antes De Navidad* como una de las mejores películas de animación de la historia. Si aún no la has visto, aquí en **España** encontrarás una soberbia edición DVD con escenas inéditas y los dos primeros cortos de **Burton**, incluyendo el mítico **Vincent**.

LA BANDA SONORA

¿Participará Danny Elfman en el juego?

Colaborador habitual de **Tim Burton**, **Danny Elfman** compuso para este musical animado el mejor *score* de toda su carrera. Él solito creó la música, las letras e incluso fue la voz de **Jack** en los numeros musicales (se ve que **Chris Sarandon** no era un gran cantante).









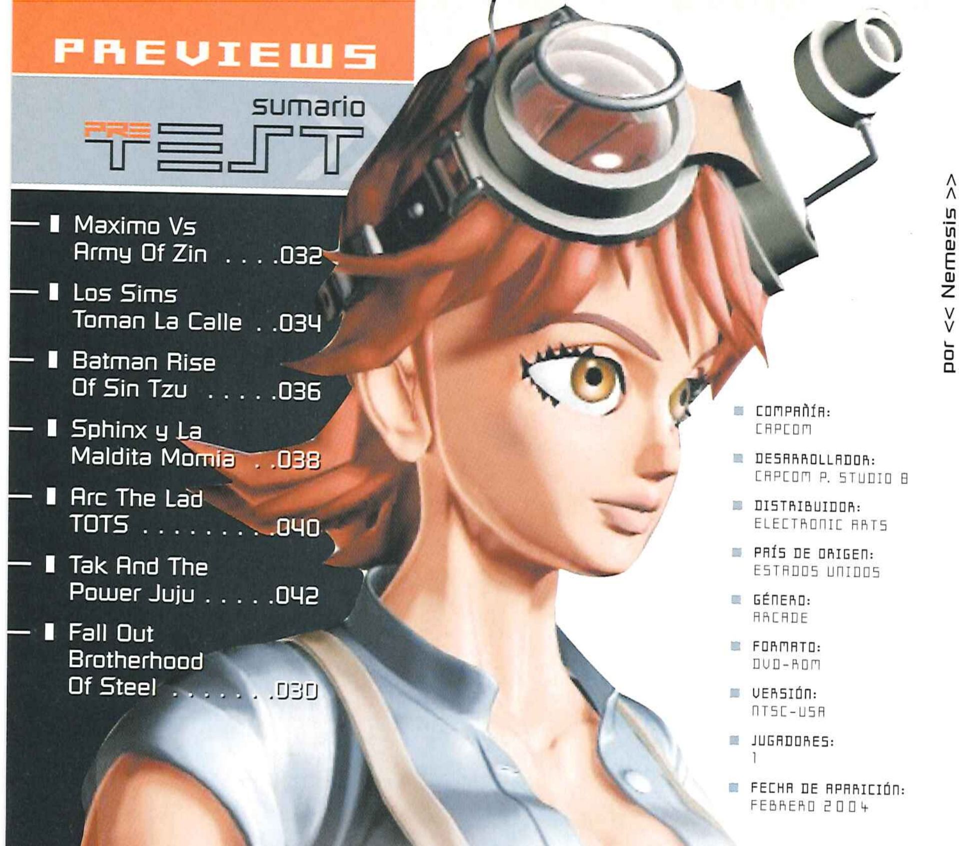
Bajo la supervisión de Deane Taylor, los grafistas de Capcom están realizando un titánico esfuerzo por trasladar al videojuego el peculiar universo de Halloweentown.

<OOGIE BOOGIE VOLVERÁ A LAS ANDADAS>

sea perfecta, **Capcom** y **Buena Vista Int.** han contratado los servicios de **Deane Taylor**, el director de arte de la película original. Como el mismo desveló a través de un vídeo, el mayor reto está siendo recrear en **PS2** las texturas de los escenarios y personajes del filme. Viendo en acción a **Oogie Boogie** (y cómo ha sido adaptado a un entorno poligonal), el resultado no puede ser más prometedor. Todavía queda un largo año para ver el juego en las tiendas (se habla de *Halloween* de 2004 como fecha de lanzamiento) pero los espectaculares vídeos mostrados en la presentación (todos ellos generados por el propio motor del juego) son un buen aviso de que nos espera algo muy grande. Eso sí, aún hay muchos cabos por atar, como la participación del reparto original de voces de *Pesadilla Antes De Navidad* (**Chris Sarandon**, **Catherine O'Hara** o **Paul** «Pee Wee» **Reubens**) y, aún más importante, la posible incorporación de **Danny Elfman** (autor de la banda sonora). En ambos casos, **Tatsuya Minami** evitó pronunciarse respondiendo a ambas preguntas con un socorrido «lo estamos intentando». **Londres** fue el primero de los tres eventos mundiales celebrados por **Capcom** para presentar en sociedad el proyecto ***Nightmare Before Christmas***. Los otras dos citas tendrían lugar, días más tarde, en **Tokio** y **Las Vegas** dando el pistoletazo de salida a un año de conmemoraciones con las que **Disney** quiere homenajear a su película de animación más oscura y notable (se habla de un reestreno en cine). El punto final lo pondrá este sensacional lanzamiento para **PS2** que seguro arrasará entre los numerosos *fans* de **Tim Burton**.




LA VERSIÓN OFICIAL
DICE QUE HE MATADO
AL PRESIDENTE.....
Y LOS HECHOS
BANG!
ASÍ LO DEMUESTRAN....
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE.



sumario
PRE TEST

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM P. STUDIO 8
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2004

MAXIMO VS ARMY OF ZIN

Los zombis han dado paso al terror tecnológico

por << Nemesis >>



Nuestro reciente viaje a **Londres**, en vísperas de *Halloween*, no sólo sirvió para conocer las ambiciosas intenciones de **Capcom** de adaptar a **PS2** el universo de *Pesadilla Antes de Navidad*. Horas antes de la presentación del juego inspirado en la película de **Tim Burton**, pudimos ver en las oficinas de **Capcom** otro de sus bombazos para el año 2004: ***Maximo Vs Army Of Zin***. Al igual que la primera parte, **Susumu Matsushita** ha firmado los diseños de este nuevo *Maximo*, algo más alejado del universo *Ghosts'N Goblins* que su predecesor, pero que conserva aún la principal seña de identidad de la saga: su protagonista va perdiendo su armadura bajo el contacto enemigo hasta acabar combatiendo en calzoncillos. En esta ocasión, **Maximo** no combatirá a los zombis y fantasmas habituales de la franquicia *G&G*, sino a un ejército de mechas; la armada de **Zin** a la que se refiere el título, empeñados en laminar a cuanto humano se ponga a su alcance. Tras el aluvión de críticas vertidas hacia el primer *Maximo* por su desproporcionada dificultad, **Capcom Production Studio 8** la ha suavizado bastante y ha habilitado por fin la opción de grabar partida en cualquier momento. Estos dos pequeños detalles consiguen hacer de ***Maximo Vs Army Of Zin*** una experiencia más accesible para todos los usuarios, aunque sea a cambio de sacrificar parte de la vida del juego. Y las novedades no se acaban aquí. Además de equiparse con diferentes clases de calzoncillos (unos blindados, otros dotados de poderes mágicos, etc.), **Maximo** cuenta ahora con un aliado realmente poderoso: **La Muerte**. Si en la primera entrega, la segadora de almas ejercía de simple tendera (suministrando *continues* a cambio de monedas) ahora pasará a la acción, decapitando mechas a toda pastilla con ayuda de su afilada guadaña. Ambos formarán una pareja imparable en este *arcade*, que no llegará a las tiendas hasta bien entrado el año 2004. Paciencia.

↑ ON (01–07)
Mucho más fácil y accesible que la primera parte. Se ha mejorado el sistema de ataque. Los diseños de Matsushita son sensacionales.

↓ OFF (01–03)
La influencia de Ghost'N Goblins es mucho menor. Al menos podrían haber incluido alguna de las memorables melodías de la saga.

Hey, buddy! It's been a while!

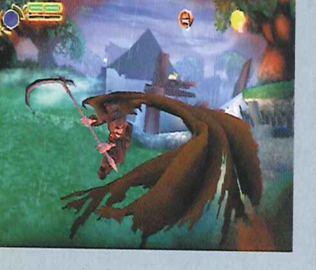
but Sophia's soul isn't there.





Un ejército de mechas causa el pánico.





Muerte...
...camina contigo

En determinados momentos, cuando la barra de almas recuperadas esté repleta, **Maximo** podrá transformarse en la misma Parca, desatando una ola de caos y muerte.

You deserve a reward! You can use your koins to buy something from the Peddler.

Cada vez que salves a un aldeano de los robots, serás recompensado.



En esta ocasión el enemigo es mecánico y no fantasmal.



A LA VENTA EL 26 DE NOVIEMBRE
PAUL WALKER TYRESE EVA MENDES
2FAST 2FURIOUS
A TODO GAS 2
CONTENIDOS EXTRA
• Sin Limite de Velocidad*
• La escuela de conducción de los actores*
• Las mejores escenas rodadas por los mejores especialistas*
• Como se grabó la banda sonora con Ludacris*
• Tomas falsas*
• Escenas eliminadas*
• Como transformar tu coche al estilo A todo gas*
• Entrevistas con los actores*
• Las mejores escenas de coches*
• Entre "A Todo Gas" y "A Todo Gas 2"*
• Comentarios del director*
• DVD-ROM
*Subtitulos disponibles
© 2003 MIKONA PRODUCTIONS GmbH & CO.KG. All Rights Reserved.
© 2003 UNIVERSAL STUDIOS. All Rights Reserved.
UNIVERSAL




Crea a tu Sim

El juego incluye un Editor

Gracias a él podremos variar la apariencia externa de nuestro *Sim*, sus cualidades para la convivencia e incluso su horóscopo.



LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Vuelven las creaciones virtuales de Maxis

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: MAXIS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SIMULADOR
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 5 DICIEMBRE 2003

por << Dani3po >>



Como reconocieron los propios programadores del juego en una reciente visita a la sede de **Electronic Arts** en **España**, una de las peticiones más acuciantes de los seguidores de este fenómeno social conocido como *Los Sims* era la posibilidad de que sus «creaciones» pudieran abandonar el vecindario en el que viven y visitar otras localizaciones. Pues bien, esta súplica ha sido escuchada por los desarrolladores de **Maxis** en su nuevo programa, exclusivo para las consolas de nueva generación. Tras una primera entrega para estas consolas en la que no se incluían demasiadas novedades con respecto a la de **PC**, en ***Los Sims Toman La Calle*** se ha modificado el concepto del juego. Controlando a un solo personaje deberemos elegir una carrera entre diez disponibles, a cada cual más original: atleta, víctima de la moda, científico loco, gángster... Según nos decidamos podremos visitar nuevos lugares y tener acceso a diferentes objetos, personajes e interacciones sociales (bailar, pedir pasta, enrollarse, alabar...). Comenzaremos nuestra «aventura» viviendo con mamá, pero pronto podremos independizarnos y mudarnos a casa de una amiga. Desde allí, una vez que ascendamos en nuestro trabajo (para lo cual tendremos que subir las características de nuestro personaje) abriremos nuevos entornos que visitar o incluso mudarnos a los mandos de algún vehículo. El desarrollo se divide en diferentes objetivos concretos que tendremos que cumplir, desde aprender a cocinar a preparar una exposición, pasando por entablar amistad con los *Sims* residentes en nuestra vivienda.

<Habrá un total de diez carreras profesionales que desempeñar>

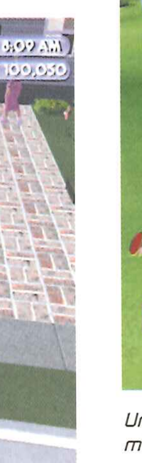
ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

La versión para PlayStation 2 será la única que soportará el modo multijugador a través de Internet.

OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

La beta de que disponemos es bastante brusca, aunque nos han prometido que la versión final será mucho más suave.





Entre los nuevos objetos se encuentra el rocódromo o la scooter.



La diversión de nuestros Sims será fundamental.



Un segundo jugador podrá participar en la misma consola o a través de Internet.





EL RENEGADO

La rebelión ha comenzado.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE PRESENTA JAK DAXTER SAMOS KEIRA BARÓN PRAXIS TORN ASHLIN KREW SIG
UNA PRODUCCIÓN NAUGHTY DOG "JAK II, EL RENEGADO™" BASADA EN PERSONAJES CREADOS POR JASON RUBIN Y ANDY GAVIN RESPONSABLE ARTÍSTICO Y DE ANIMACIÓN JASON RUBIN RESPONSABLE DE PROGRAMACIÓN ANDY GAVIN
DIRECTOR DEL JUEGO EVAN WELLS DIRECTOR CREATIVO E. DANIEL AREY DIRECTOR DE PROGRAMACIÓN STEPHEN WHITE DIRECTOR DE ARTE, DISEÑO DE PRODUCCIÓN Y ANIMACIÓN BOB RAFEI
NAUGHTY DOG ESCRITA POR JASON RUBIN DIRIGIDA POR ANDY GAVIN EXCLUSIVO PARA PlayStation 2

WWW.JAK2ELRENEGADO.COM



PlayManía: 10/10 "Un nuevo clásico para PS2. Una mezcla genial de plataformas, conducción y acción, que divierte como pocos y asombra con su técnica"

HobbyConsolas: "Carreras, disparos, plataformas, skateboarding...sin duda, este juegazo lo tiene todo para divertir [...] Llega la aventura total"

Revista Oficial de PS2: "Impresionantes efectos de luz, motor gráfico insuperable, modelado de personajes perfectos, localizaciones de ensueño..."



¿quién se apunta?

PlayStation 2

http://es.playstation.com



- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI SOFT MONTREAL
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2003

BATMAN: RISE OF SIN TZU

El señor de la noche se lía a mamporros en Gotham

por << Nemesis >>

Con sabor y mecánica de *beat'em-up* clásico, este segundo *Batman* con sello **Ubi Soft** cuenta con una aportación de lujo: **Jim Lee**. Este reputado dibujante, uno de los de mayor éxito en **Estados Unidos** y fundador junto a **Todd McFarlane** de **Image**, ha diseñado en exclusiva para este juego un nuevo villano, **Sin Tzu**. Junto a él aparecen otros tres conocidos canallas del universo *Batman*: el **Espantapájaros**, **Bane** y **Clayface**. Para compensar un poco las fuerzas, el justiciero enmascarado cuenta con el apoyo de **Robin**, **Batgirl** y **Nightwing** (el antiguo **Robin**). Tras elegir personaje, uno o dos jugadores se lanzarán a una frenética pelea por las calles de *Gotham*, los pasillos del asilo/prisión de *Arkham* y otras localizaciones a lo largo de 12 misiones.

En una época en la que muchos juegos atormentan al usuario con un desarrollo confuso y complicado, ***Batman: Rise Of Sin Tzu*** recupera la añorada mecánica del «zurra al malo y sigue adelante» que tan buenos momentos nos brindó en el pasado (*Final Fight*, *Double Dragon*...). Ese aire de clásico no está reñido con la variedad, ya que cada personaje es capaz de desarrollar hasta 35 ataques diferentes, entre artes marciales y *batgadgets*, mientras patea el trasero de unos cuantos delincuentes. Teniendo en cuenta que ***Batman: Rise Of Sin Tzu*** está firmado por la misma gente que nos sorprendió en el pasado con el *Batman: Vengeance* o *Splinter Cell*, la expectación hacia este juego es máxima.

↑ ON (7/10)

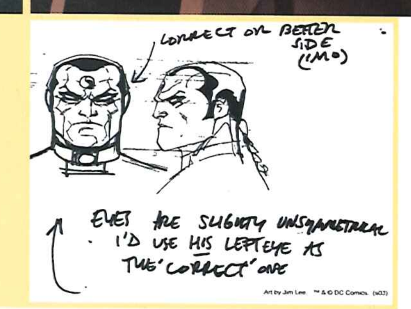
En una época en la que todo tiende a complicarse innecesariamente, la sencilla mecánica de este Batman es un vendaval de aire fresco...

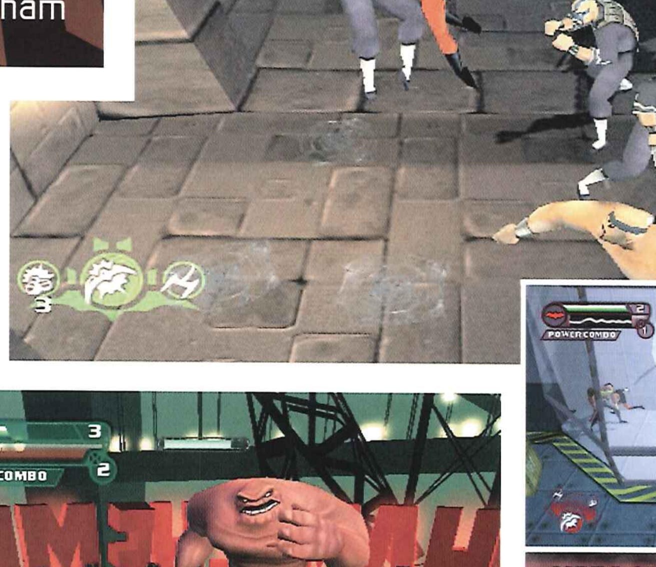
↓ OFF (3/10)

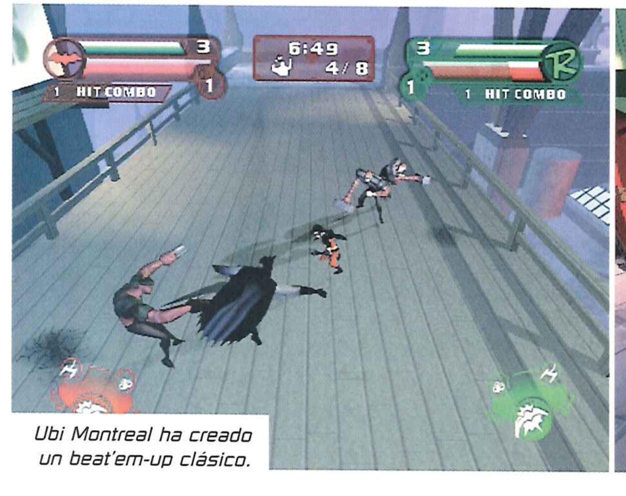
... Aunque a más de un usuario su mecánica podría parecerle demasiado simple. Es cuestión de gustos.

Jim Lee
El padre de Sin Tzu

Lee es desde hace años uno de los artistas punteros dentro del universo del cómic. Actualmente dibuja una de las series mensuales de *Batman*.

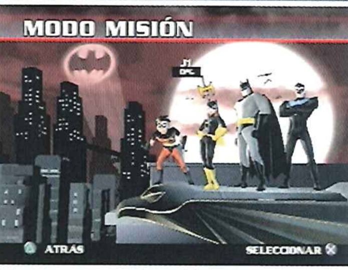






Ubi Montreal ha creado un beat'em-up clásico.





Cuatro personajes: Batman, Batgirl, Robin y Nightwing.



- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: EUROCOM
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2004

por << Anna >>

SPHINX Y LA MALDITA MOMIA

Ingenio y destreza para evitar los malvados planes de Set, el Dios del mal



Una apuesta bastante atrevida pues no sólo argumento y localizaciones están inspirados en la época de los faraones, sino que su desarrollo posee el auténtico esquema de la creación de una pirámide; enigmas, *puzzles*, laberintos, acertijos y acción. **THQ** ha construido una aventura para que aquel que ose adentrarse en el místico mundo del Antiguo **Egipto** de *Sphinx* se sienta como un auténtico profanador de tumbas, ya que tendrá que emplear su ingenio y agudizar sus sentidos más instintivos para saber cómo afrontar los desafíos que se presenten, y qué camino han de tomar **Sphinx** y **La Momia**. A lo largo de 5 extensos mundos tendrás que guiar a un templario guerrero egipcio o a su divertidísima compañera **La Momia** para recuperar las coronas robadas de **Egipto**. Dependiendo del nivel será uno u otro el que tenga que hacer frente al reto; así **Sphinx** afrontará los de más acción al disponer diferentes artilugios como una espada para derrotar al enemigo o los escarabajos, capaces de roer cualquier material. **La Momia** tendrá que asumir las fases en las que se requiere agudeza mental para sacar partido a sus cualidades (puede atravesar barreras, sus vendas se pueden incendiar o congelar...). Sin duda, se trata de un juego muy original y divertido, pero con un alto nivel de dificultad que incluso puede llegar a frustrar al más iniciado en este tipo de géneros. Esperemos que en la versión final la complejidad de las misiones sea suavizada. Al igual que el movimiento de cámara, que es tan rápido que llega a marear. Gráficamente es muy vistoso con personajes (un total de 150 secundarios) perfectamente modelados y escenarios inspirados en una de las siete maravillas del mundo.

↑ ON (08/10)
Interesante mecánica de juego pues cada personaje ofrece un estilo de juego diferente: ingenio y estrategia con La Momia y acción con Sphinx.

↓ OFF (05/10)
La complejidad de algunas fases es algo elevada y el movimiento de cámara es suave pero demasiado rápido.

Guerrero o Momia

Dos estilos de juego muy diferentes

Aunque la parte de **La Momia** es la más compleja, es la más divertida, y sacar provecho de sus cualidades nos llevará algún que otro quebradero de cabeza. Sin embargo, en las fases de **Sphinx** la acción estará más presente.



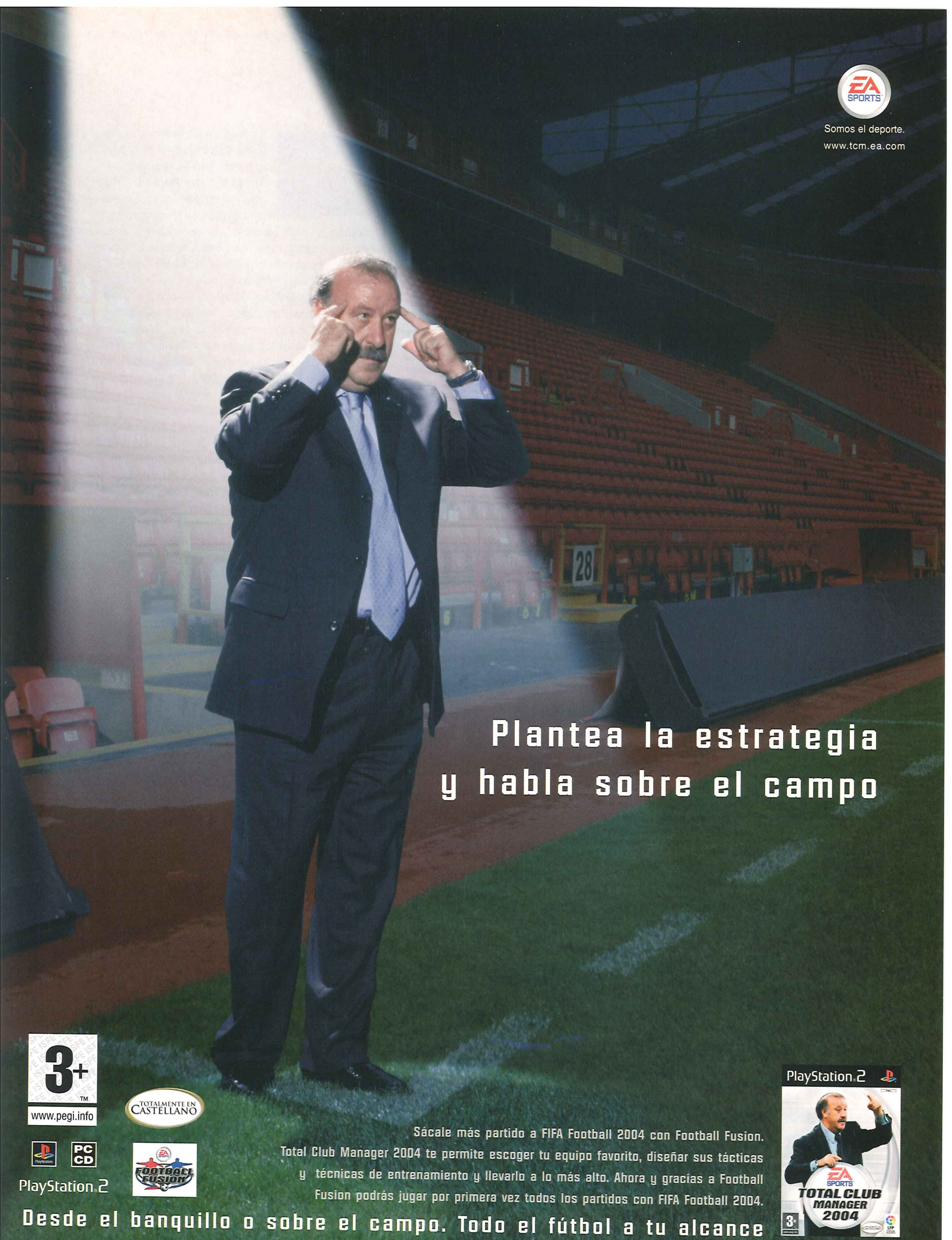






La cualidad más importante de La Momia es su inmortalidad, descubre de lo que es capaz.

SPHINX
Guerrero egipcio cuya misión es recuperar las coronas robadas de su reino. Cuenta con diferentes armas como una espada, dardos y escarabajos.


EA SPORTS
Somos el deporte.
www.tcm.ea.com
Plantea la estrategia
y habla sobre el campo
3+
www.pegi.info
TOTALMENTE EN CASTELLANO
PC CD
PlayStation 2
FOOTBALL FUSION
Sácale más partido a FIFA Football 2004 con Football Fusion. Total Club Manager 2004 te permite escoger tu equipo favorito, diseñar sus tácticas y técnicas de entrenamiento y llevarlo a lo más alto. Ahora y gracias a Football Fusion podrás jugar por primera vez todos los partidos con FIFA Football 2004.
Desde el banquillo o sobre el campo. Todo el fútbol a tu alcance
PlayStation 2
EA SPORTS
TOTAL CLUB MANAGER 2004
© 2003 Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. Electronic Arts, EA SPORTS y el logo de EA SPORTS son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los EE.UU y/u otros países. Todos los derechos reservados. © 2003 1ª y 2ª División de la LFP. Campeonato Nacional de Liga de Primera División 2003/2004. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Todos los logotipos de los clubes de la 1ª y 2ª División de la LFP son marcas registradas de sus respectivos clubes y serán usadas con el permiso de sus correspondientespropietarios. Los logotipos y nombres de los patrocinadores de los equipos son propiedad de sus respectivos dueños. Producido bajo licencia oficial de la LFP. La licencia de garantía de la LFP a Electronic Arts no implica relación ni consentimiento por parte de ninguno de los jugadores. Los nombres y parecidos de los jugadores utilizados bajo licencia de The International Federation of Profesional Footballers "(FIFPro)" equipos nacionales, clubs, y/o ligas. Toda otra marca comercial es propiedad de sus respectivos dueños. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™.



- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: CATTLE CALL
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-JAPÓN
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: ENERO 2004

por << Dani3po >>

ARC THE LAD
TWILIGHT OF THE SPIRITS

La saga de RPG de Sony por fin llega a Europa en su mejor versión hasta la fecha

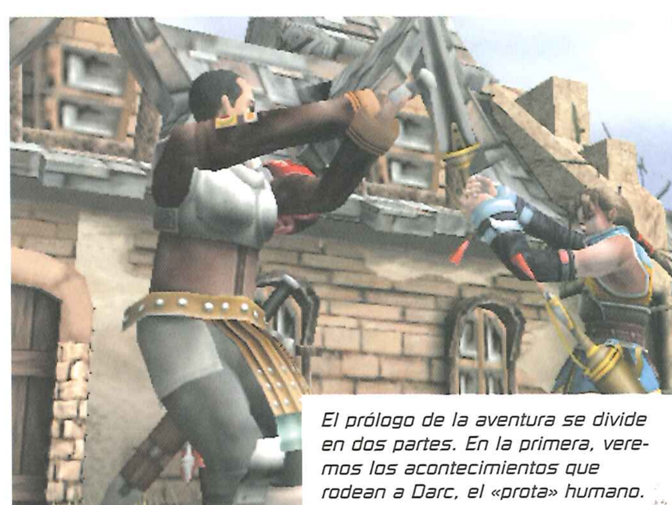
Desarrollado por la poco conocida compañía **Cattle Call** (creadores de otro RPG inédito en nuestro país llamado *Tsugunai: Atonement*), ***Arc The Lad: TOTS*** es la quinta entrega de una saga que comenzó poco después de la aparición de **PlayStation**, pero que desgraciadamente nunca llegó a aparecer en **Europa**. Hace relativamente poco, **Game Arts** reunió toda esta saga en un solo y lujoso *pack* y la distribuyó en **EE.UU.** bajo el nombre de *Arc The Lad Collection*. Para los que no conozcan estos juegos, se trata de un acercamiento muy peculiar a los RPG por turnos. Varios personajes que iremos reclutando a medida que avancemos se unirán a nuestra compañía mientras entablamos batallas que se desarrollan bajo una especie de tablero, en las que la estrategia y la colocación de nuestras unidades será fundamental. Algo parecido a lo visto en títulos como *Final Fantasy Tactics* o *Vandal Hearts*, aunque con un desarrollo mucho más sencillo y con mayores dosis de exploración. Esta quinta entrega nos presenta una historia totalmente original. Los dos protagonistas, **Darc** y **Kharg**, pertenecen a dos razas diferentes que se encuentran siempre en confrontación. Sus dos aventuras individuales se unirán en un punto y a partir de entonces comenzará su lucha conjunta por acabar con una amenaza que pretende destruir ambos mundos. Aparte de estos dos personajes, podremos reclutar hasta doce más que mostrarán sus diferentes habilidades durante las constantes batallas. Además, ***Arc The Lad: Twilight Of The Spirits*** promete más de sesenta horas de juego.

ON
Cuando pensábamos que este título (al igual que sus antecesores) no llegaría a Europa, Sony C.E. nos sorprende con su distribución.

OFF
Ni gráfica ni jugablemente está a la altura de los títulos de Square Enix. Aún habrá que esperar hasta el año próximo.

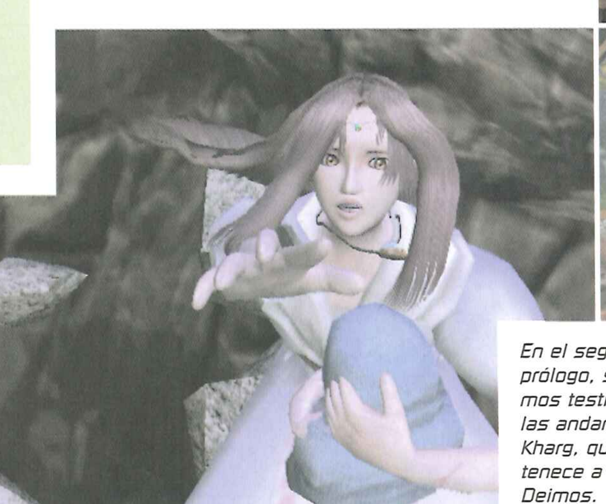
Batallas
La estrategia es la clave
Las luchas en ***ATL: TOTS*** se desarrollan por turnos, pero de una manera que recuerda a los juegos de estrategia. Nos podremos mover y atacar por todo el mapeado.



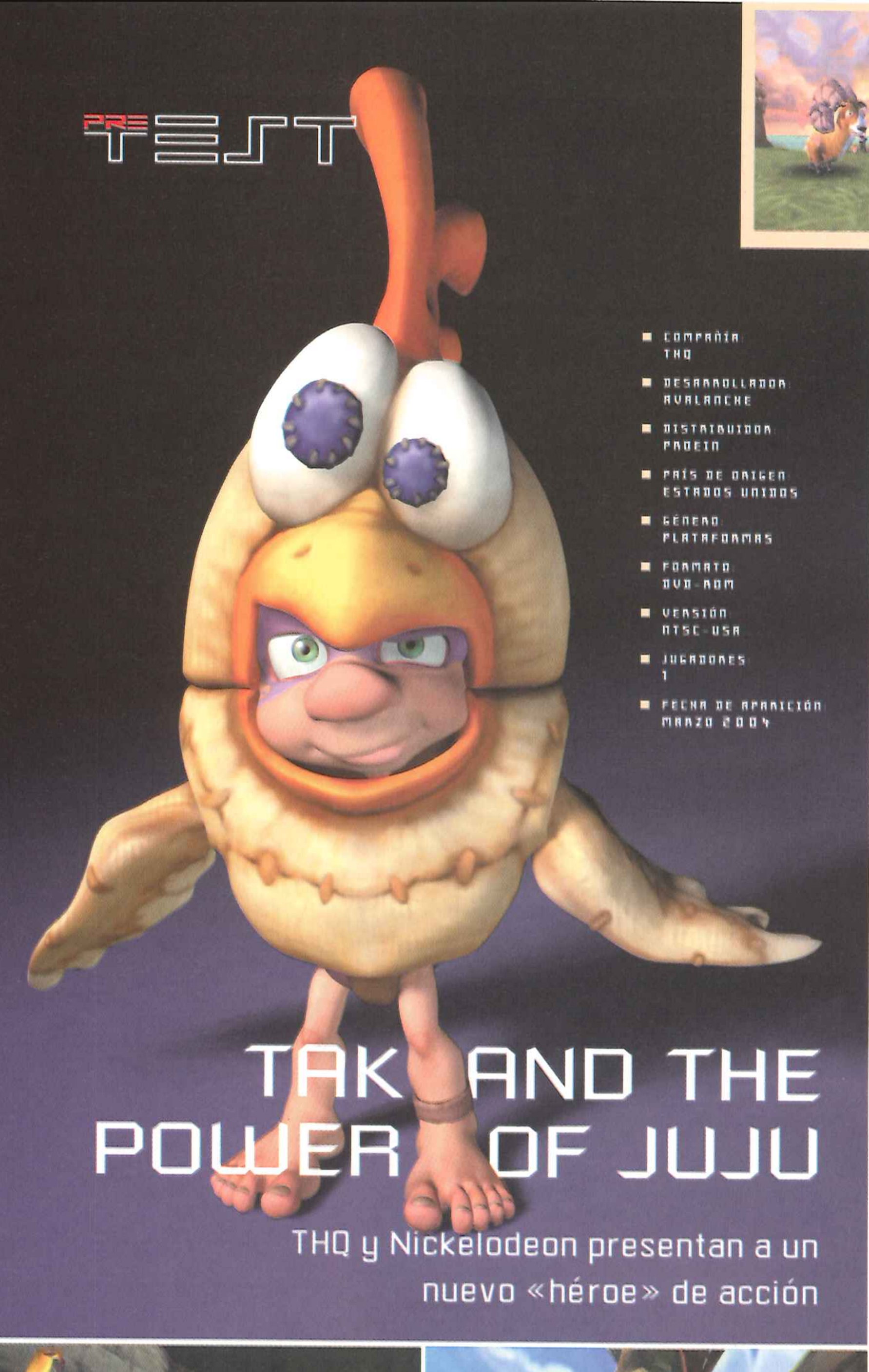


El prólogo de la aventura se divide en dos partes. En la primera, veremos los acontecimientos que rodean a Darc, el «prota» humano.

<Este título promete más de sesenta horas de juego>



En el segundo prólogo, seremos testigos de las andanzas de Kharg, que pertenece a la raza Deimos.



PRE TEST

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: AVALANCHE
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2004

TAK AND THE POWER OF JUJU

THQ y Nickelodeon presentan a un nuevo «héroe» de acción



LA FAUNA
La interacción con los animales es necesaria para avanzar por las fases.

por << Dani3po >>

Fruto del acuerdo entre **Nickelodeon** y **THQ**, además de títulos más que dudosos como los basados en las aventuras de *Jimmy Neutron* o *Sponge Bob*, nos llega este *Tak And The Power Of Juju*, un juego que, a pesar de no estar basado en ningún personaje de dibujos animados, se perfila como una de las mayores apuestas de la compañía. Y es que este título de plataformas en tres dimensiones aterrizó pocos días antes del cierre de la revista y, en contra de lo que se podía pensar, ofrece un reto de lo más atractivo para todos los jugadores. **Tak** pertenece a una tribu del **Amazonas** y tendrá que devolver a su lugar unas piedras mágicas que han sido robadas. Para ello, podrá utilizar sus habilidades con el salto, el uso de diferentes armas y utensilios como una vara que le ayudará a saltar más alto, o una cerbatana con la que disparar a distancia. El juego se compone de varios mundos diseminados alrededor del pueblo de **Tak**, que sirve de base de operaciones. Aunque al comienzo las dimensiones y el número de estos mundos parecen insuficientes, tendrás que visitarlos varias veces, y en cada una de estas visitas tendrás que tomar rutas distintas. El punto fuerte del juego es el sentido del humor que destilan sus personajes y situaciones. La selva de **Tak** está habitada por todo tipo de faunas que ayudarán al joven guerrero de las maneras más inverosímiles que podáis imaginar.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 (8/10)

Refrescante como pocos en una época en la que la mayoría de títulos destilan pretenciosidad y aires de grandeza no merecidos.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 (2/10)

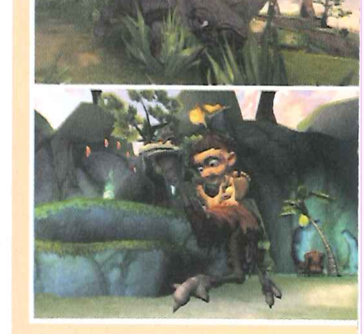
Como ha ocurrido entre algunos miembros de la revista, su procedencia y apariencia puede hacer que se le juzgue erróneamente.





Tak podrá hacer uso de varias armas con poderes.

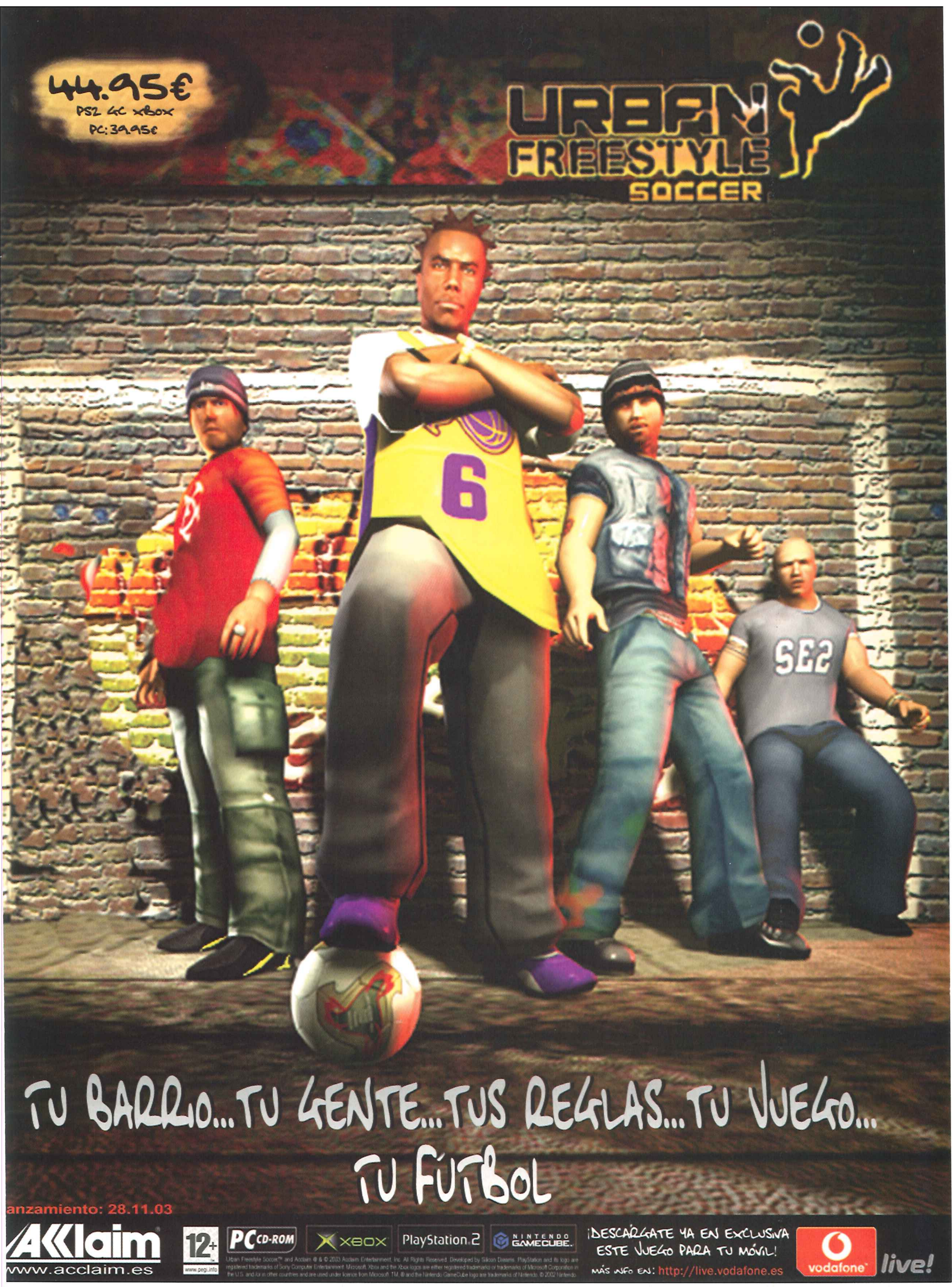




Las monturas

Tak no necesita coche

Rinocerontes, avestruces e incluso gorilas serán los métodos de automoción que podrá utilizar **Tak** en su periplo por la selva del **Amazonas**.


44.95€
PS2 GC XBOX
PC: 39.95€
URBAN FREESTYLE SOCCER
6
SE2
TU BARRIO... TU GENTE... TUS REGLAS... TU JUEGO...
TU FÚTBOL
anzamiento: 28.11.03
Acclaim
www.acclaim.es
12+
www.pegi.info
PC CD-ROM
XBOX
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE.
Urban Freestyle Soccer™ and Acclaim ® & © 2003 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Silicon Dreams. PlayStation and its logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under licence from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.
¡DESCÁRGATE YA EN EXCLUSIVA ESTE JUEGO PARA TU MÓVIL!
MÁS INFO EN: http://live.vodafone.es
vodafone
live!

<Podremos encarnar a cuatro personajes>



- COMPAÑÍA: INTERPLAY
- DESARROLLADOR: INTERPLAY
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ACTION RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Interplay presenta el preludio a Baldur's Gate: Dark Alliance 2

por << Dani3po >>

Antes de volver a convulsionar el mercado con la segunda entrega de su obra maestra, *Baldur's Gate: Dark Alliance*, los programadores de **Interplay** nos tenían reservada una gran sorpresa a todos los que disfrutamos con este tipo de juegos, mezcla de RPG «a la americana» y juego de acción. Se trata de ***Fallout: Brotherhood Of Steel***. La saga de este nombre es ya muy conocida para los jugadores de **PC**, pues se trata de una de las series de RPG/Estrategia más conocidas y su origen se remonta a mediados de los noventa. El mundo en el que se desarrolla parte de la idea de que en la década de los cincuenta ocurrió un gran cataclismo nuclear a causa de la Guerra Fría (algo que muchos temían pero que afortunadamente nunca sucedió). Así pues, en el futuro los pocos supervivientes viven en tierras desoladas, conocidas como *Wastelands*. Se impone la ley del más fuerte y los habitantes de los poblados tienen que luchar contra mutantes y todo tipo de bandidos. El desarrollo, así como el motor gráfico utilizado, es idéntico al de el ya mencionado *Baldur's Gate: Dark Alliance*. Bajo una perspectiva cenital deberemos explorar amplísimos escenarios dando buena cuenta de los cientos de enemigos que aparecen. Podremos elegir entre cuatro personajes, cada uno con sus características propias, y hacerlos evolucionar a través de los puntos de experiencia que consigamos al acabar con los rivales y al cumplir las misiones que nos encomendarán determinados personajes secundarios.

La saga «Fallout» cuenta con tres entregas para PC.

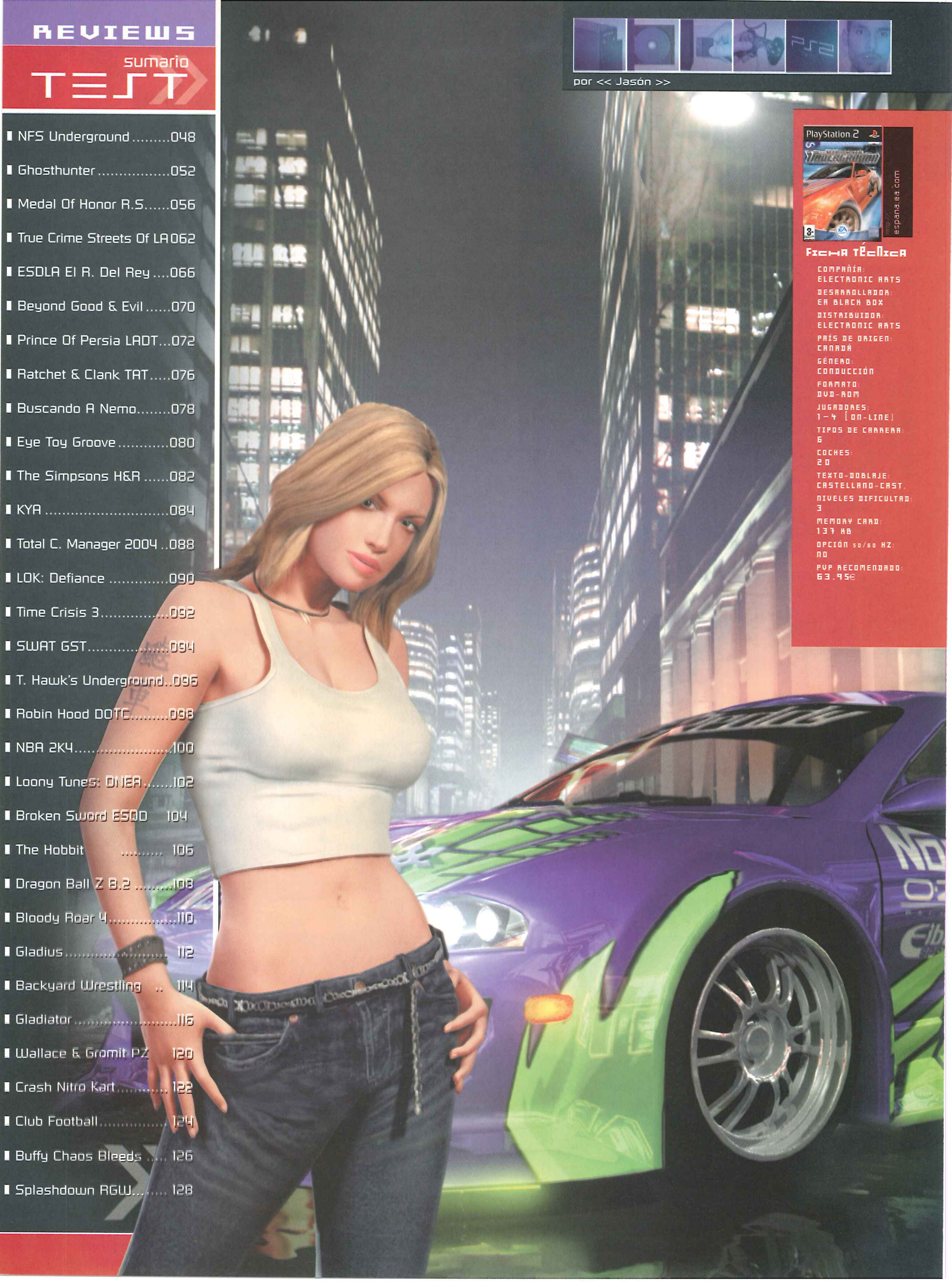
ON (01–08)
Toda la jugabilidad de Baldur's Gate con una nueva ambientación futurista y mayor uso de las armas de largo alcance.

OFF (01–03)
Quizá nos gustaba más la ambientación medieval. Los escenarios no son tan detallados como nos gustaría.

BG:DA2
Próximamente
Estas navidades **Interplay** nos ofrecerá la continuación del mejor *Action RPG* que ha aparecido para **PS2**.

Para recuperar energía utilizaremos los «stim-packs»

La cámara se situará casi siempre muy alejada.



REVIEWS

sumario TEST

por << Jasón >>

http:// espana.ea.com

FICHA TÉCNICA

COMPAÑÍA:
ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADOR:
EA BLACK BOX

DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS

PAÍS DE ORIGEN:
CANADÁ

GÉNERO:
CONDUCCIÓN

FORMATO:
DVD-ROM

JUGADORES:
1-4 [ON-LINE]

TIPOS DE CARRERA:
6

COCHES:
20

TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.

NIVELES DIFICULTAD:
3

MEMORY CARD:
137 KB

OPCIÓN 50/60 HZ:
NO

PVP RECOMENDADO:
63.95€


Multiplicaremos la potencia con el Óxido Nitroso acelerando estrepitosamente.

Carrera Drag

Un espectáculo de aceleración y velocidad extremas

Este novedoso concepto de carrera introduce al jugador en una lucha por la máxima aceleración y velocidad, y exige que cambie de manera manual a ser posible en el rango óptimo de revoluciones para aprovechar toda la potencia. Te podrás olvidar de la dirección porque el coche se mantendrá por el carril hasta que tengas que cambiarte a otro. Además, tendrás que combinar el Óxido Nitroso, sortear el tráfico y tener cuidado con la temperatura.



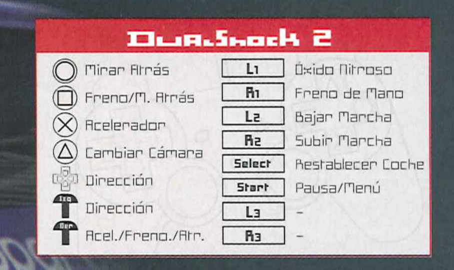


NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Tuning a todo gas con Electronic Arts

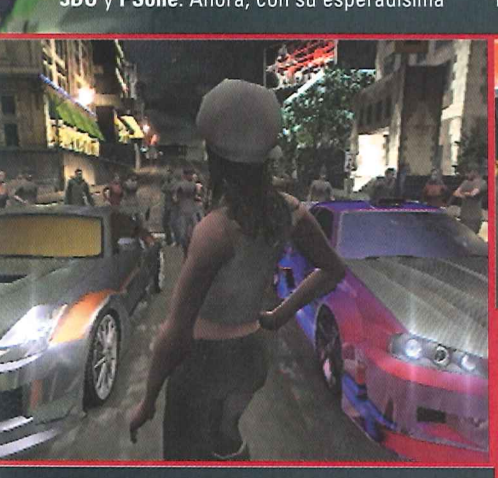
DualShock 2

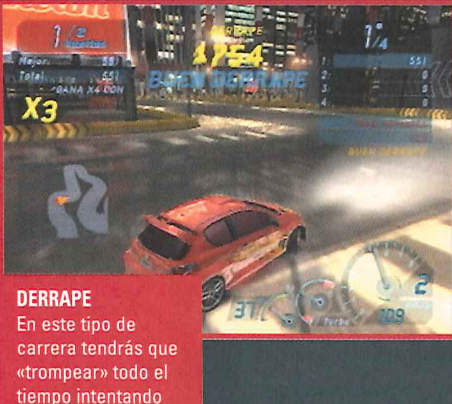
◯	Mirar Atrás	L1	Óxido Nitroso
▢	Freno/M. Atrás	R1	Freno de Mano
⨉	Acelerador	L2	Bajar Marcha
△	Cambiar Cámara	R2	Subir Marcha
✚	Dirección	Select	Restablecer Coche
Izq	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der	Acel./Freno./Atr.	L3	–
		R3	–



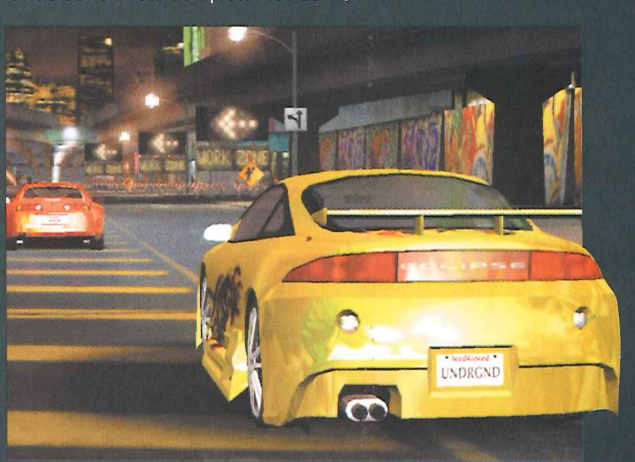
La clásica saga de conducción *Need For Speed* de **EA** siempre ha conseguido que disfrutemos de buenas dosis de velocidad desde sus comienzos en **3DO** y **PSone**. Ahora, con su esperadísima última entrega, podremos introducirnos en el fascinante mundo del *Tuning*. En ***NFSU*** se ha incluido un modo principal de juego llamado *Underground* donde comenzarás desde lo más bajo con un coche de serie que irás mejorando o cambiando con el crédito obtenido en las victorias. Las 113 pruebas que tendrás que superar para acabarlo están repartidas en diferentes tipos de carrera con tres niveles de dificultad a elegir. El primero, Circuito, ofrece la típica carrera de varias vueltas; en *Sprint* tendrás que superar un tramo en un solo intento; para vencer en *Drag* atravesarás tramos de una pasada con la máxima velocidad y aceleración; el continuo trompo será la norma a seguir en Derrape y no entrar el último en la meta será la única posibilidad de vencer en KO por vueltas. Los diferentes circuitos están repartidos por el interior de una ciudad, creados con gran lujo de detalles y efectos visuales que generan realistas escenarios con tráfico, y algunos objetos para destrozar. El potente sonido generado por el vehículo irá transformándose a medida que añadas mejoras mecánicas, pudiendo distinguir los sonidos particulares de la caja de cambios, el turbo, el Óxido Nitroso o el del motor-escape. Empezarás con la posibilidad de elegir 5 coches de serie hasta completar los 20 →

<Las más de 100 misiones del modo Underground darán mucho juego>



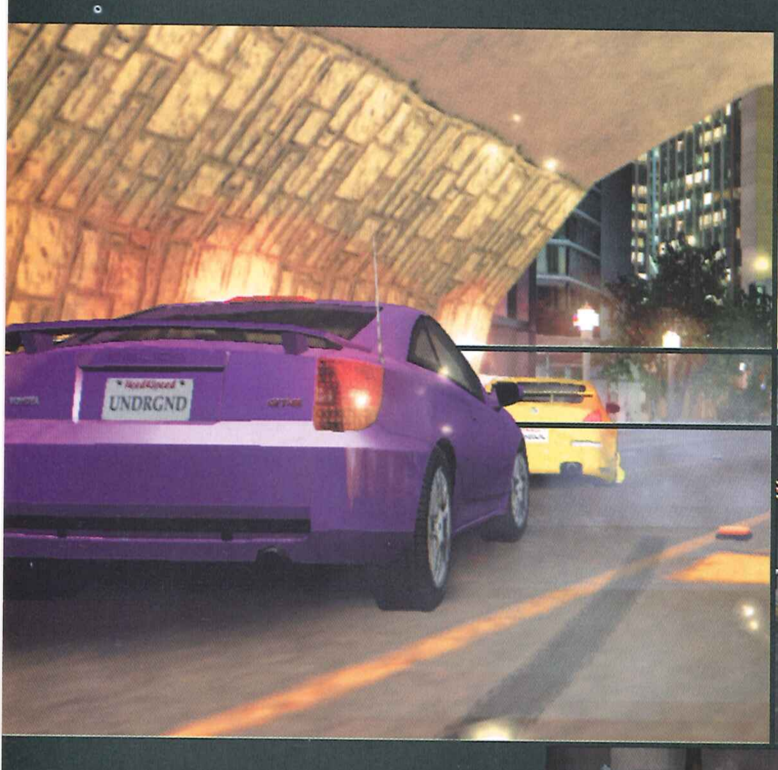


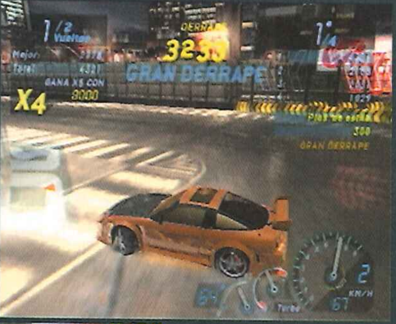
DERRAPE
En este tipo de carrera tendrás que «trompear» todo el tiempo intentando estar lo más torcido posible para multiplicar los puntos y vencer en esta prueba .





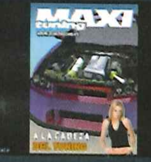
por << Jasón >>







Detalles



TU PORTADA
Al vencer en ciertas carreras importantes saldrás en la portada de las más importantes revistas reales de *Tuning*.



LLANTAS
Podrás aumentar el tamaño de las pulgadas con nuevos diseños eligiendo entre las más importantes marcas del sector.



LA HISTORIA
Gracias a unas cuantas FMV y a una pequeña trama irás adentrándote en este trepidante mundo de la velocidad.

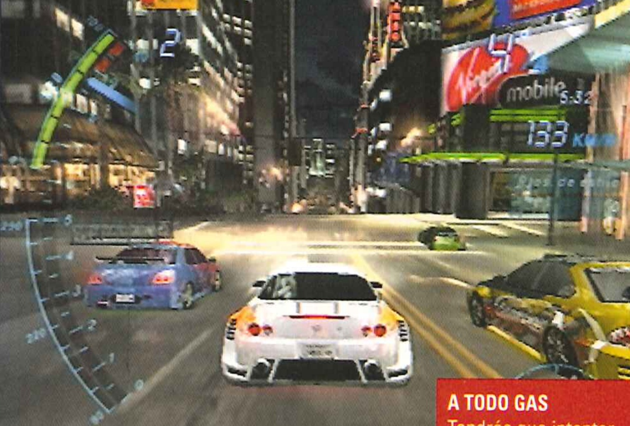


CONSEJOS
Las pantallas de carga ofrecerán interesantes recomendaciones sobre el juego para sacarle mayor rendimiento.

→ modelos del juego, todos ellos diseñados con sus particularidades estéticas y repartidos por marcas como, *Volkswagen*, *Honda*, *Mazda* y muchas más. La portentosa variedad en las mejoras visuales que se irán activando, ofrece un amplio abanico de posibilidades a la hora de modelar la máquina, pudiendo así modificar la carrocería, las llantas, la pintura, las pegatinas y los vinilos. Dentro de la carrocería podrás cambiar el parachoques delantero, el trasero, los faldones, el alerón, el capó, la toma de aire del techo y el *kit* de ensanche, transformando completamente el diseño original con impresionantes y agresivas nuevas formas. En el apartado de las llantas podrás aumentar las pulgadas y elegir el diseño entre marcas como *BBS*, *Enkei*, *König*...
Los accesorios incluyen neones de variados colores, más faros delanteros y traseros, nuevos silenciadores del tubo de escape y tintado de cristales. La pintura ofrece un acabado brillante, metálico o nacarado pudiendo pintar independientemente cada una de las partes del vehículo. Las pegatinas que se pueden añadir a la carrocería hacen referencia a las marcas que aparecen dentro de ***NFSU*** mientras que los vinilos son diseños de diferentes estilos que podrás repartir en cuatro capas creando nuevos acabados. Para conseguir todos lo adhesivos habrá que sumar la máxima cantidad posible de puntos de estilo, que se podrán conseguir de diferentes maneras durante la carrera y que se multiplicarán en función de las modificaciones visuales que haya. El otro tipo de mejoras incrementará el rendimiento del coche en los parámetros de aceleración, velocidad máxima y manejo alterando el motor/tubo de escape, la transmisión, los neumáticos, ECU y sistema de combustible, el turbo, los frenos, la reducción de peso, la suspensión y el Óxido Nitroso.

<NFSU ofrecerá duelos On-line para 4 jugadores>





A TODO GAS
Tendrás que intentar salir lo más rápido posible esquivando el tráfico y las propias encerronas que comprometerán tu victoria ¡Písale hasta el fondo!

Estos *kits* estan divididos en tres niveles (Urbano, Profesional y Máximo Rendimiento) y además habrá que elegir entre distintas marcas existentes dentro de la competición de altas prestaciones como *Yokohama*, *Brembo* o *HP Racing* entre otras. La posibilidad de conectarse *On-line*, hasta cuatro jugadores simultáneos, aumenta las posibilidades de juego compitiendo en cualquier tipo de carrera a través de banda ancha. ▮



Tuning
Tus propios modelos
Las ingentes posibilidades de combinación a la hora de rediseñar tu máquina las podrás ir consiguiendo al avanzar en el juego.

NFS UNDERGROUND

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Alucinante sensación de velocidad.
[+] Gran calidad audiovisual y la opción On-line .
[+] La gran cantidad de mejoras posibles.
[–] Pocos circuitos y molesto autoguardado.

GRÁFICOS: Buen motor gráfico, con increíbles modelados de coches y complejos escenarios moviéndose a gran velocidad.	9.4
AUDIO: Potentes efectos de sonido de los vehículos con un banda sonora configurable acústica y electrónica. Prologic II y THX.	9.3
JUGABILIDAD: El modo Underground con su progresión, todas las recompensas y los 3 niveles de dificultad harán que no paremos.	9.2
DURACIÓN: Los 113 eventos, el modo Multijugador, la opción On-line y todas las combinaciones contienen muchas horas de juego.	9.3

CONCLUSIÓN 3+
Por fin van a disfrutar los seguidores del creciente movimiento Tuning con un alucinante NFS lleno de velocidad y sensaciones con marcas reales y posibilidades On-line.



9.3 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

TEST

por << Dani3po >>

Con la ayuda del disco atraparemos a los fantasmas.

GHOSTHUNTER

La segunda producción de Cambridge Studios

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: CAMBRIDGE STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 5
- VIDAS: ENERGÍA
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 418 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2

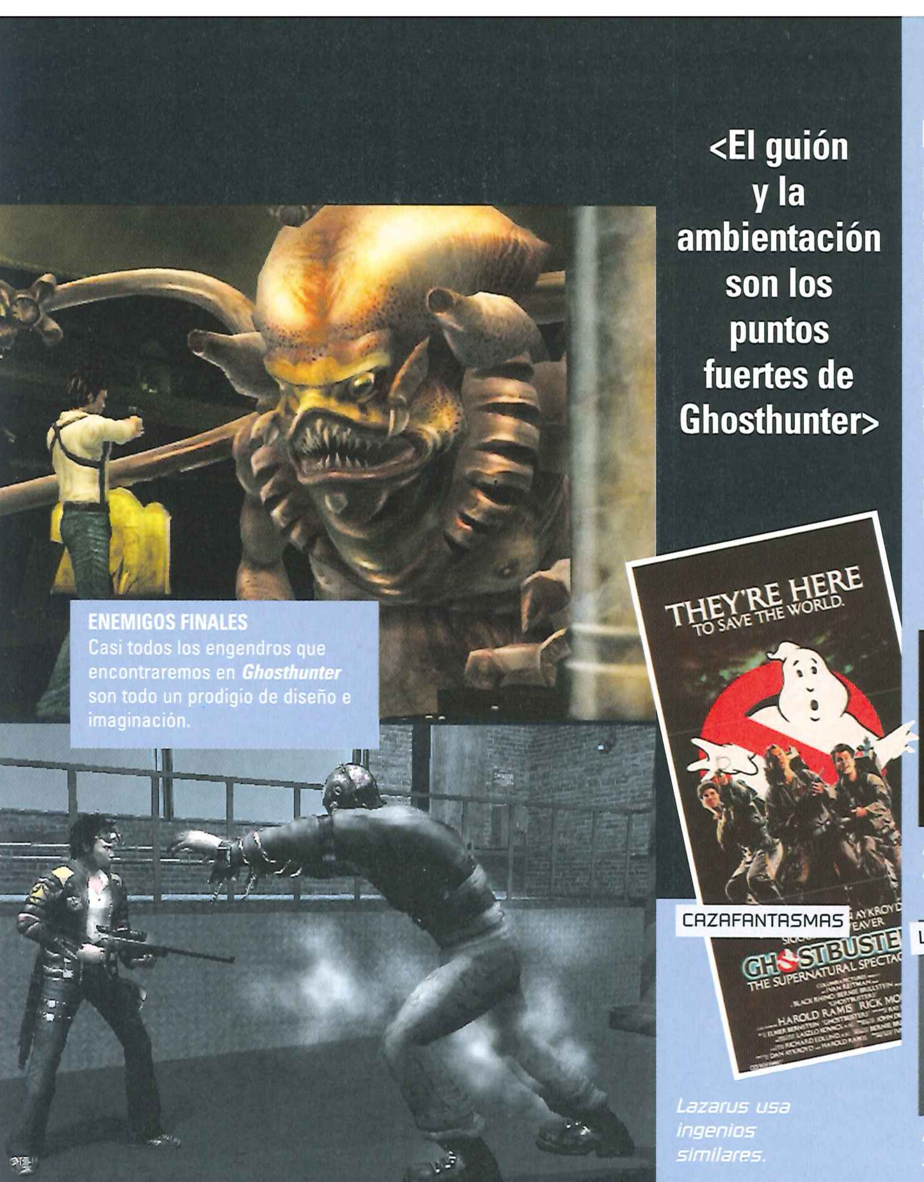
Círculo	Cambiar Modo	L1	Elegir Arma
Cuadrado	Linterna	R1	Disparo
X	Acción	L2	-
Triángulo	1ª Persona	R2	Disco
Cruceta	-	Select	Menú
Izq	Movimiento	Start	Pausa
Der	Cámara	L3	-
		R3	-

<Lazarus tendrá que encerrar a los fantasmas que ha liberado por error>

Hace dos años y medio, cuando visitamos la ciudad inglesa de **Cambridge** para adentrarnos en las profundidades de *Primal*, sus programadores (uno de los estudios europeos de desarrollo de **Sony C.E.**) nos hablaron de un nuevo proyecto. Se trataba de este ***Ghosthunter***, aunque entonces no pudieron adelantarnos ninguna información en concreto sobre el juego, tan sólo que haría uso del potente motor gráfico que habían creado para su debut fantástico-medieval en **PS2**. Ahora, con la primera *beta review* en nuestras manos (pues sus programadores son bastante dados a enviar varias versiones donde corrigen los pequeños fallos que pudieran encontrarse) podemos afirmar que ***Ghosthunter*** es un título algo desequilibrado, que cuenta con un gran número de innegables virtudes pero también con unos pocos (aunque importantes) fallos que ensombrecen en parte la gran labor de diseño que hay detrás del juego. Para empezar por los aspectos positivos, hay que destacar el arduo proceso de elaboración del guión. El juego te pone en la piel de **Lazarus Jones**, un policía de homicidios de **Detroit** que durante una visita rutinaria a un colegio abandonado, escenario de una masacre hace algunos años, libera como si de una Caja de Pandora se tratase a un grupo de fantasmas que se encontraban atrapados en una cámara de contención. Uno de ellos, conocido como **Hawksmoor**, malo malísimo para más señas, rapta a su compañera **Anna Steel**. A partir de ese momento **Lazarus** se convierte, para su sorpresa, en una especie de «Elegido» y tendrá que utilizar los ingenios creados por un extraño profesor (entre ellos una especie de disco que atrapará en nuestro plano a los entes sobrenaturales) para volver a atrapar a los fantasmas y liberar a su compañera. Otro de los puntos fuertes del juego es la ambientación.



La fortaleza medieval del enemigo final es un lugar a visitar.



ENEMIGOS FINALES
Casi todos los engendros que encontraremos en ***Ghosthunter*** son todo un prodigio de diseño e imaginación.

CAZAFANTASMAS

Lazarus usa ingenios similares.

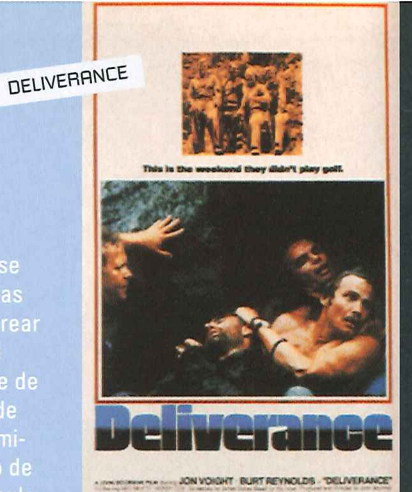
<El guión y la ambientación son los puntos fuertes de Ghosthunter>

Referencias

El juego está lleno de guiños a conocidas películas del género

Los programadores del juego se inspiraron en las más conocidas películas de fantasmas para crear los escenarios y enemigos del juego. Los *Rednecks* de la fase de los pantanos están extraídos de *Deliverance*, y uno de los enemigos finales corresponde a uno de los trece fantasmas de la película.

DELIVERANCE



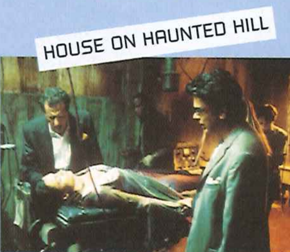
Aventuras en el profundo sur.

13 FANTASMAS



Aquí también son liberados espectros con malas pulgas.

HOUSE ON HAUNTED HILL



Un antiguo manicomio donde un grupo decide pernoctar.

LO QUE LA VERDAD ESCONDE



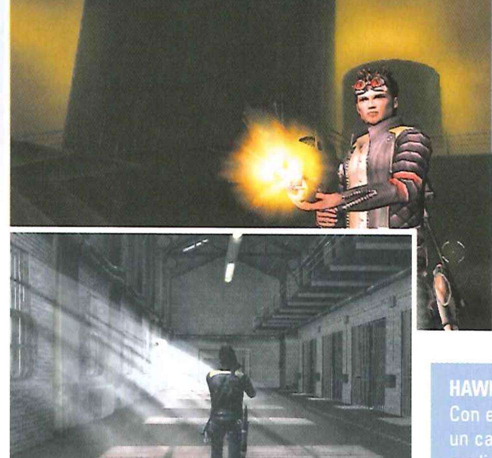
Michelle Pfeiffer descubre que su relación es cosa de tres.

THE HAUNTING



El señor de la casa sigue en ella después de muerto.

Los escenarios que visitaremos van desde pantanos del «profundo Sur» llenos de *Rednecks* (habitantes de estas latitudes fusionados con cocodrilos) a un barco aliado hundido durante la Segunda Guerra Mundial repleto de soldados fantasmas. Todos estos parajes se encuentran recreados con multitud de detalles, entre los que destacan los impresionantes efectos de luz y todo lo que tiene que ver con la recreación de los espectros. Los enemigos son también un prodigio de imaginación (aunque los esbirros de **Hawksmoor** han sido «reutilizados» tras su aparición en *Primal*, detalle bastante triste, por cierto). El diseño de los personajes es uno de los mejores que hemos visto hasta ahora en **PlayStation 2**, sobre todo en lo que respecta a las expresiones faciales. La cuidada ambientación gráfica, unida a los efectos de sonido propios de la mejor película de «poltergeist» hacen que nos sumerjamos por completo en su universo y nos sorprendamos cada vez que abrimos una puerta o torcemos una esquina, pues la imaginación de los programadores ha sido exprimida hasta el límite, como pudisteis comprobar en los anteriores reportajes que os ofrecimos sobre ***Ghosthunter***. Aunque, llegados a este punto, conviene aclarar que los que bus- ➲



HAWKSMOOR
Con el aspecto de un caballero medieval y todo un ejército de soldados de la época, este es el maligno ser que causará el caos y secuestrará a la compañera del protagonista.

por << Dani3po >>

Algunos de los escenarios nos impresionarán por su diseño.

SOLDADOS
En el barco hundido los soldados ingleses volverán desde el reino de los muertos.

quen pasar miedo real (semejante a lo que se experimenta con la saga *Silent Hill*) se verán decepcionados ya que este título nunca llega a poner los pelos de punta como la magnífica creación de **Konami**. En cuanto al aspecto jugable, nos encontramos con una aventura en tercera persona en el sentido más clásico de la palabra, que toma muchos elementos de *Primal* pero incluye más dosis de acción. Parece que los programadores se tomaron en serio las críticas vertidas contra la sencillez de los combates de su anterior producción, porque en ***Ghosthunter*** los enfrentamientos contra los enemigos, empuñando cualquiera de las ocho armas del juego, son bastante más complicados. Al principio te costará cogerle el tranquillo a eso de tener que apuntar manualmente y cambiar de modo. **Lazarus** tiene el modo normal de exploración, en el que puede moverse con soltura; y el de ataque, en el que sus movimientos están bastante más limitados. Afortunadamente se ha incluido un medidor cuando lanzamos el «lazo espectral» (el disco que atrapa a los fantasmas) que nos indicará la energía que le queda al monstruo en cuestión y la resistencia del lazo. A pesar de no contar con un compañero en todo momento como ocurría con **Jennifer** y **Scree** en *Primal*, el socarrón protagonista irá acompañado de **Astral**, un ente que se introduce en su cuerpo y que podrá ser controlado en algunos momentos. Podrá ir ganando habilidades de los enemigos que derrotemos y así solucionar algunos de los *puzzles* del juego. Pese a todas estas posibilidades, el ritmo de la aventura es bastante irregular, con tramos geniales pero con otros algo aburridos en los que nos encontraremos desorientados por completo. Sin duda, a la última producción europea de **Sony C.E.** le habrían venido muy bien algunas semanas más de testeo para solucionar esas lagunas en su jugabilidad.

Los Cazadores

Dos hombres y un destino

Durante la secuencia de introducción veremos a uno de los antecesores de **Lazarus**.





Durante nuestra estancia en los pantanos seremos atacados por cocodrilos.

GHOSTHUNTER

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Todo el apartado técnico y de ambientación.
[+] El fantástico doblaje al castellano.
[–] El control es algo caótico.
[–] Desarrollo confuso en algunos momentos.

GRÁFICOS: El motor utilizado en Primal ha sido mejorado para mostrar un cuidado diseño de personajes y escenarios.	9.5
AUDIO: Las voces en castellano y el uso de Dolby Pro Logic II crean un apartado a la altura de las mejores producciones.	9.4
JUGABILIDAD: La aventura es divertida, pero los dos modos de control no convencen del todo. A veces el desarrollo es confuso.	8.9
DURACIÓN: Al igual que en Primal, su duración es muy superior a la media de las aventuras de acción.	9.2

CONCLUSIÓN

18+

Si logras perdonar algunas carencias en materia de jugabilidad te encontrarás con una aventura muy bien llevada en términos de guión e inmersión del jugador.

PlayStation 2 Revista Oficial · España

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



PC CD-ROM





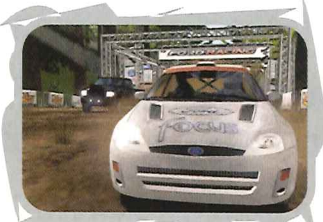




CONDUCE LA LEYENDA











- Elige entre 32 diferentes y muy detallados coches, entre los que se incluyen Mustangs,Thunderbirds, pickups Serie F, coches típicos de las películas y espectáculos de la TV, automóviles de concepto exótico, vehículos de serie que alcanzan los 360 Kmph, ¡y muchos más!
- Corre en muchos circuitos magníficamente recreados, ya sea en carretera, en pistas Off-Road de la jungla y el desierto, pistas de pruebas y de velocidad.
- Agudiza tu ingenio frente a los 34 distintos juegos de desafío, para desbloquear coches, pistas y modalidades de competición.
- Disfruta de los 8 modos de juego diferentes, entre otros, la carrera estándar, el duelo, la carrera en línea, contrarreloj y eliminación.
- Compite cara a cara contra tus amigos en desafíos a pantalla dividida.







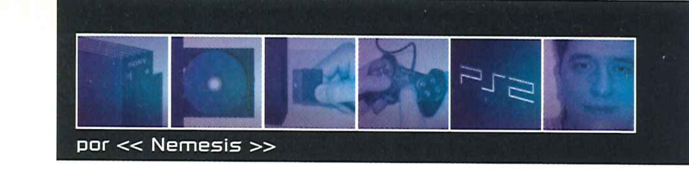












por << Nemesis >>

MEDAL OF HONOR RISING SUN

EA rubrica una nueva obra maestra de los shoot'em-up



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EALA
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- MISIONES: 9
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 112 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€

DualShock 2

○	Cambiar Arma	L1	Apuntar
□	Agacharse	R1	Disparar
✕	Acción	L2	Granada
△	Saltar	R2	Recargar Arma
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	Centrar Cámara
		R3	Golpear

La nueva entrega de esta prestigiosa saga de *shooters* inspirada en la Segunda Guerra Mundial abandona el continente europeo (escenario de sus anteriores 3 ediciones para consola) para reproducir un frente igual de decisivo: el Pacífico. Esta vez, el enemigo a abatir no son las tropas del tercer *Reich*, sino el ejército imperial japonés que con su ataque por sorpresa a la base naval de **Pearl Harbor** metió de lleno a **EE.UU.** en la mayor contienda bélica del siglo. A lo largo de nueve intensas misiones, **Electronic Arts** introduce al jugador/jugadores en algunos de los escenarios más decisivos del frente del Pacífico: desde **Guadalcanal** al ya mencionado ataque a **Pearl Harbor**. Como sus predecesores, este nuevo *Medal Of Honor* ha contado con el asesoramiento de **Dale Dye** (el mayor experto en temas bélicos de la industria del cine), y *Medal Of Honor Society* del congreso de **EE.UU. Dye**, famoso por su trabajo (incluso como actor) en películas de la talla de *Platoon*, *Hermanos De Sangre* o *Salvar Al Soldado Ryan*, se llevó de «maniobras» al equipo de programación de ***Rising Sun*** para que experimentaran de primera mano la confusión y el caos del combate real. Y no contentos con ello, también decidieron viajar a los escenarios reales del conflicto (incluyendo el mítico puente sobre el río *Kwai*) para tomar fotos y lograr la mejor ambientación posible. El resultado no lo hemos podido apreciar hasta esta misma copia de *review*, ya que si en la *beta* de *preview* la jungla de ***Rising Sun*** era un pasadizo tosco y negro cual boca del lobo, el juego definitivo presenta un entorno selvático totalmente real y de lo más impredecible. La sensación de no saber qué se oculta a sólo dos pasos de distancia, por culpa de la bruma y la oscuridad, fue una terrorífica experiencia que los soldados yanquis repetirían años más tarde en un conflicto no menos cruento: **Vietnam**. Muchos veteranos de la IIGM colaboraron en el proyecto ***Rising Sun*** contando sus propias experiencias y asesorando a los equipos creativos del juego (como se puede ver en los vídeos de entrevistas, incluidos en el juego a modo de *Bonus*). Su aportación ha sido decisiva a la hora de desarrollar este *shooter*, más





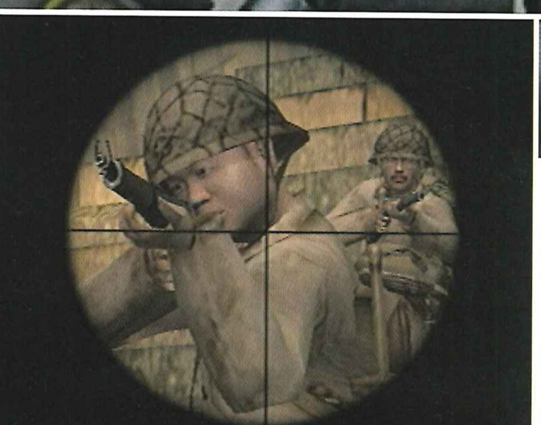
<Combate en algunos de los frentes más decisivos del Pacífico: Pearl Harbor, Guadalcanal...>

PAREJA DE ESPÍAS
Junto a un miembro de las SAS, tendrás que infiltrarte en el interior de un portaaviones nipón y sabotearlo.



En Pearl Harbor serás testigo del hundimiento del Arizona...







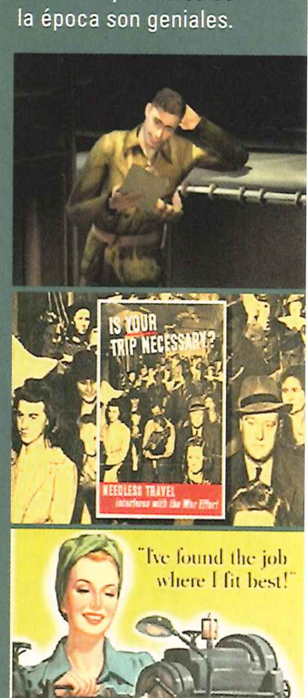
El rifle de francotirador volverá a ser tu gran aliado.

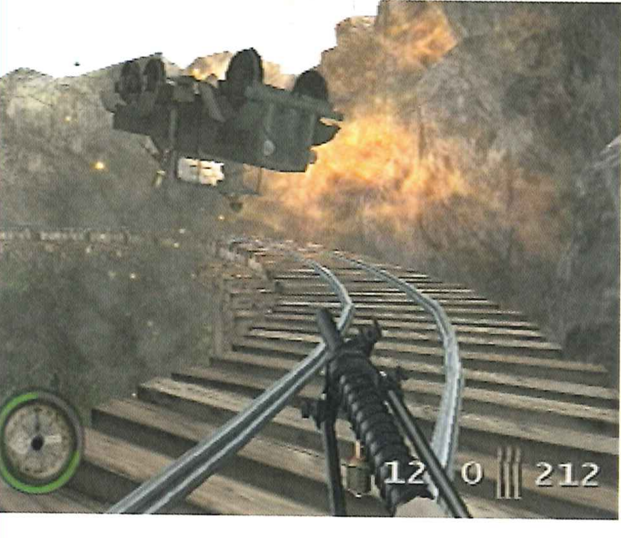


Cartas desde casa

La guerra también alcanzó los hogares

Las cartas que **Mary Griffin** envía a su hermano **Joe**, y que éste lee tras cada misión, son un fiel documento de cómo vivió la sociedad de **EE.UU.** la IIGM. Las fotos y carteles de la época son geniales.







fácil que sus hermanos de **PC**, aunque no por ello menos intenso. El prólogo de **Pearl Harbor** (a bordo de uno de los acorazados atacados), la destrucción del puente sobre el río *Kwai*, el sabotaje de un portaaviones japonés o la toma de una colina en **Birmania** logran que el desembarco de **Normandía** de *MOH Front Mission* parezca un día en la playa. Tendrás acceso a 20 armas de la época, desde el clásico rifle *M1 Garand* a «herramientas» tan exóticas como la pistola silenciadora *Welrod*, el arma preferida de la OSS (la antigua CIA) y la SAS británica. *Colt 45*, ametralladora *Thomson*, el rifle de francotirador *Springfield'03*, una recortada, un *bazooka*... El arsenal parece interminable, pero creedme si os digo que las necesitaréiss todas para enfrentaros a un ejército tan belicoso como el japonés, donde sus oficiales no dudarán en atacaros de forma suicida, *katana* en ristre (sólo dos mandobles bastan para destruir tu barra de vida). A estas alturas, a nadie puede sorprender el grado de calidad y realismo alcanzado por **Electronic Arts** en ***Rising Sun***. Siempre han dado lo mejor de sí mismos, desde los tiempos del primer *MOH* para **PSone**. Pero esta entrega es aún más especial por dos motivos: un modo cooperativo y la incorporación de juego *On-line*. Al margen de la aventura central podrás crear tus propias batallas en la jungla o entre las ruinas de una desolada **Manila**. Enfrentándote a otros siete jugadores de todo el planeta, soltando improperios por el *Headset* de **PS2** y formando equipos para conquistar la bandera rival. Pero si no tienes aún conexión *On-line*, no te preocupes, ***Rising Sun*** es el primer *MOH* en

<Tendrás ocasión de destruir el puente sobre el río Kwai>

por << Nemesis >>



Juego On-line

Para 8 jugadores

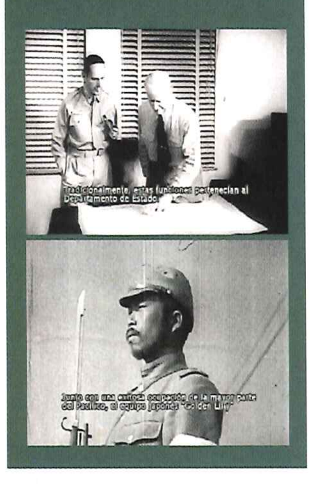
Compite con otros siete usuarios de **España**, **Europa** o todo el planeta en tres modos clásicos: *Deathmatch*, *Team Deathmatch* y *Capture The Flag*. Podrás elegir bando (americanos o japoneses) y 10 mapas distintos.



Documentos históricos

Verás a McArthur en acción

Tras finalizar cada misión, disfrutarás de un documental (subtitulado en castellano) con imágenes reales del conflicto.





La última misión se desarrolla a bordo de un portaaviones.



Entre los extras, entrevistas a veteranos del frente del Pacífico de la IIGM.

EL REY DE LA COLINA

La conquista de esta colina, y el mortero que lo corona, es uno de los momentos más emocionantes y espectaculares de todo ***Rising Sun***.



ofrecer un modo cooperativo para dos jugadores con el que experimentarás las nueve misiones centrales acompañado de un amigo, con la pantalla de juego partida en dos. Incluso después de haber finalizado la aventura en solitario, te recomiendo fervientemente probar esta nueva modalidad, ya que introduce cambios en el desarrollo de las misiones normales, forzando a los dos usuarios a jugar en equipo para poder seguir adelante. Es cierto que seguirás mirando con cierta envidia a los usuarios de **PC** y sus discos de expansión para el *MOH Allied Assault* (¿para cuándo el *Spearhead* en consola?), pero este ***Rising Sun*** ofrece momentos brillantes y una calidad gráfica y sonora con la que no podíamos soñar en **PS2** hace menos de un año. Los grafistas de **EA** están extrayendo oro puro del *hardware* de **Sony**, como pudimos comprobar con *El Retorno Del Rey* y este *Rising Sun*. La mejor prueba de ello lo tendrás nada más empezar la aventura; con el ataque a **Pearl Harbor**, coronado ya como el prólogo más espectacular de toda la saga *Medal Of Honor*. El humo, las explosiones, el reflejo del fuego en el agua, las oleadas de *zeros* japoneses... No has visto ni oído nada parecido, sobre todo si tienes la suerte de poseer unos altavoces 5.1. ***Rising Sun*** ofrece sonido *Dolby Pro-Logic II* y un certificado THX que asegura que vas a experimentar lo máximo en calidad de sonido. Afortunadamente, no tendrás que esperar mucho para ver la franquicia *MOH* de nuevo en **PS2**. ***Rising Sun*** es la primera entrega de un ambicioso argumento centrado en dos hermanos, **Joseph** y **Donnie Griffin**, que concluirá el próximo año con un nuevo *shooter* en el que **EA** seguro que no dejará pasar la ocasión de adaptar otras batallas legendarias del frente Pacífico, como **Iwo Jima** o **Midway**.

MOH: RISING SUN

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El prólogo; no has visto nada igual.
[+] El sonido y la calidad gráfica. El efecto del humo.
[+] El nuevo modo cooperativo para dos jugadores.
[+] Los duelos On-line aseguran meses de diversión.

GRÁFICOS: Insuperables efectos de humo y niebla. Buena ambientación en la jungla. Lo de Pearl Harbor te dejará con la boca abierta.	9.3
AUDIO: Voces en castellano. Dolby Pro Logic II. Ya no está M. Giacchino, pero su sucesor ha firmado la mejor música de toda la saga.	9.5
JUGABILIDAD: Idéntico a sus antecesores, ofrece incluso la posibilidad de utilizar los mismos controles de los MOH de PSone.	9.3
DURACIÓN: El modo cooperativo y sobre todo el juego On-line extienden la vida del juego como no hicieron sus predecesores.	9.3

CONCLUSIÓN 12+

La franquicia MOH vuelve a firmar una página gloriosa en la historia de los shooters con esta nueva obra maestra que aprovecha al máximo cada chip y circuito de PS2.

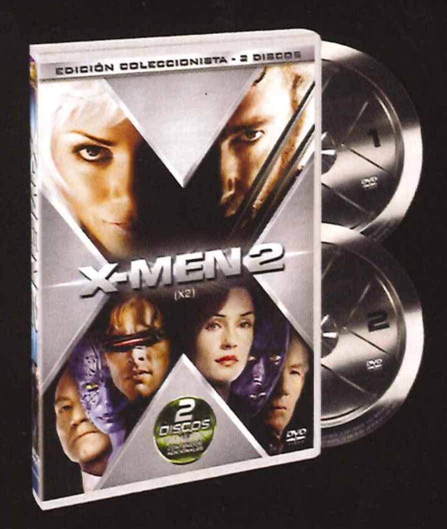


X-MEN 2

¿PREFERIRÍAS UN MUNDO EN EL QUE TODOS FUÉSEMOS IDÉNTICOS?

HAY UNA OPCIÓN PARA CADA UNO







A LA VENTA Y ALQUILER EN VHS Y DVD.







FOX.ES
www.fox.es



El Retorno del Príncipe

- Utiliza el poder de Las Arenas del Tiempo: borra el pasado, contempla el futuro y ralentiza o acelera el presente para crear ilimitadas variaciones del juego.
- Domina los acrobáticos movimientos del Príncipe y sus habilidades para la lucha, para sobrevivir en el mítico reinado de la antigua Persia.
- Desarrollado por Ubisoft Montreal Studios, productores de Splinter Cell(tm), en colaboración con Jordan Mechner, creador de la saga Prince of Persia.









"Este Príncipe se va aconvertir en el rey de las consolas"
HobbyConsolas Nº 143

"Mechner conserva su toque para crear obras maestras"
Playstation 2 Oficial







Mejor juego de acción/aventura



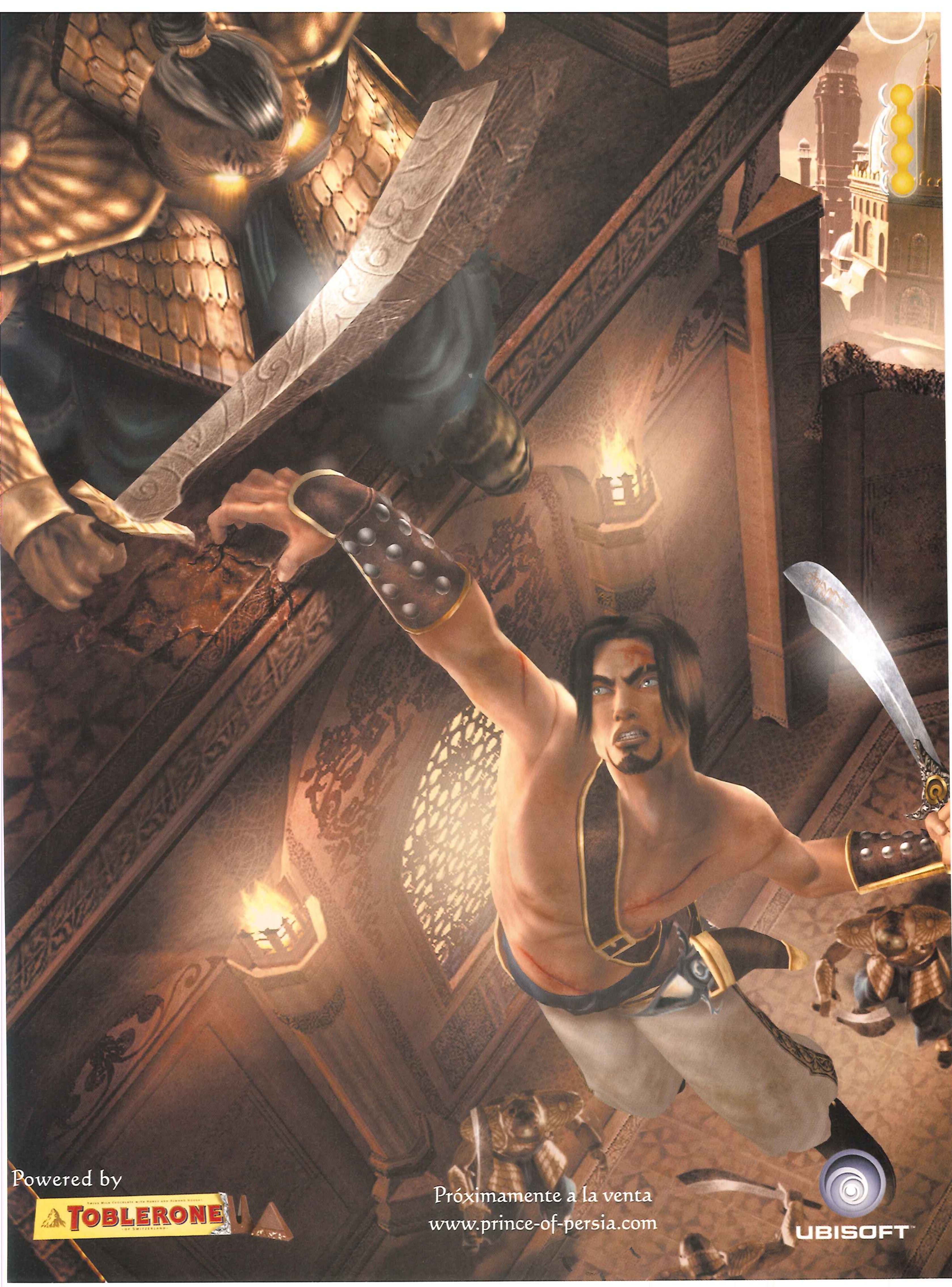




PlayStation 2

Juégalo en tu móvil en:
www.gameloft.com





Powered by
TOBLERONE
Próximamente a la venta
www.prince-of-persia.com
UBISOFT

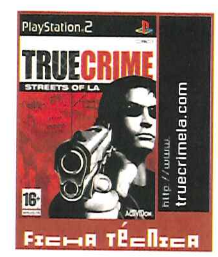
por << Doc >>

ARMAS
Durante la aventura podrás recoger nuevas armas como *Uzis* y recortadas.

En la versión virtual de L.A. también se hace de noche.

TRUE CRIME STREETS OF L.A.

Mantén la ley y el orden en la ciudad de Los Ángeles



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: LUXOFLUX
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAPÍTULOS: 12
- VIDAS: INFINITAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 119 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

DualShock 2

○	Llave/Freno Mano	L1	Comandar
□	Puño/Freno	R1	Disparar Arma
✕	Parada/Acel.	L2	Cubrir Golpes
△	Salto/Retrovisor	R2	Recargar Arma
Cruceta	Cambio de Modo	Select	Mapa
Izq	Mover/Girar	Start	Pausa/Comenzar
Der	Mover Cámara	L3	-
		R3	-

△✕□○

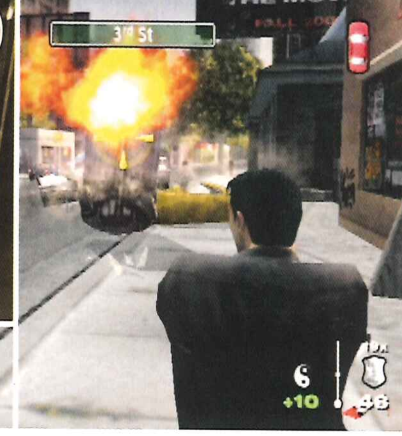
Aunque las dos primeras entregas de *Grand Theft Auto*, aparecidas en **PSone** y **PC** hace años, ya establecían unos cánones en el diseño y desarrollo de videojuegos, la revolución del género comenzó con la aparición del sorprendente *GTA3*. A pesar de la calidad de *GTA3* y *Vice City*, siempre hay algunos detalles de ambos juegos que nos habría gustado mejorar, algo que **Luxoflux** ha conseguido con ***True Crime: Streets Of L.A.***

Dos años de intenso desarrollo han permitido a la compañía crear uno de los títulos más reales que hemos visto en **PS2**, y que tiene lugar en un incomparable marco para plasmar el crimen en las calles, **Los Ángeles** (**California**). Nada menos que 240 millas cuadradas son recreadas en el juego con una fidelidad sólo comparable a *The Getaway*, aunque en el caso del juego de **London Studios** tan sólo un pequeño porcentaje de **Londres** era mostrado en el juego. Los grafistas de **Luxoflux** se ayudaron de todo tipo de fotografías tomadas vía satélite para representar una impresionante ciudad de **Los Ángeles** virtual que abarca desde el *downtown* hasta la zona costera de **Santa Mónica**.

Al contrario que en los títulos de **Rockstar**, en **True Crime** estarás en el «lado bueno» ya que interpretarás el papel de **Nick Kang**, un policía recientemente expulsado del cuerpo de homicidios y readmitido para realizar las más arriesgadas misiones. En la piel de **Nick**, podrás hacer casi cualquier cosa que se te ocurra, desde «confiscar» cualquier coche (no hay modelos reales en el juego), hasta registrar a cualquier viandante (mostrando primero la placa de agente) en busca de armas o drogas, y resolver casos «callejeros». Tanto las decisiones que podrás tomar como el desarrollo de cada misión pueden dividirse en varias fases: conducción, sigilo, tiroteo puro y duro y lucha. Cada una de estas fases pone en juego lo mejor del género: podrás disparar mientras estás al volante de un coche (si apuntas bien, serás capaz de reventar a los vehículos enemigos de un tiro); **Nick** podrá ocultarse entre diversos objetos y atacar silenciosamente; los niveles de disparos permiten usar a un enemigo como un escudo humano, hacer saltos



En un determinado capítulo, las alcantarillas se convertirán en un nido de zombis.





Calles de L.A.

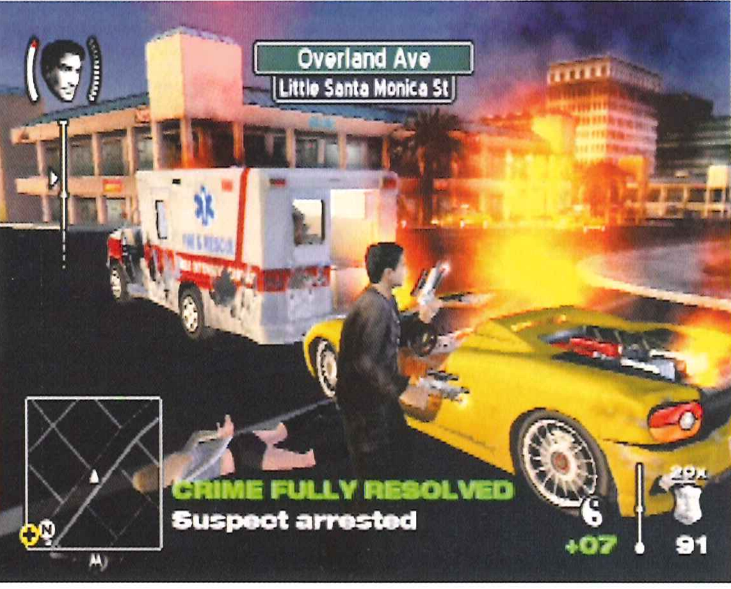
240 Millas cuadradas

Luxoflux ha recreado casi la totalidad de la ciudad de **Los Ángeles** con todo lujo de detalles. Recorrer todo el mapeado del juego, de un lado a otro, te llevará una media hora.





Durante la persecución de un sospechoso, podrá incluso robar tu propio coche para intentar escapar.



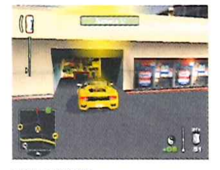


APUNTANDO CON PRECISIÓN
Si dejas pulsado el botón de disparo (R1) entrarás en el modo Preciso. De este modo podrás eliminar a los enemigos de un tiro en la cabeza o inmovilizarlos.

Detalles



SNOOP DOGGY DOGG
Si eres lo suficientemente bueno, tendrás acceso al personaje secreto del juego: nada menos que **Snoop Dogg**, uno de los reyes del *Gangsta Rap*.



TALLERES
Si encuentras una gasolinera en el camino, es posible que necesites reparar los golpes y los desperfectos de tu vehículo.

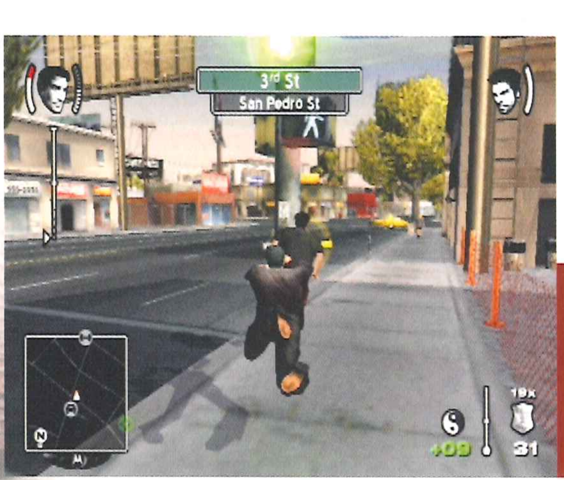


TENENCIA ILÍCITA
Podrás registrar y enseñar la placa a cualquier viandante; algunos de ellos llevarán encima armas ilegales e incluso drogas.

<La ciudad de Los Ángeles ha sido recreada con un nivel de detalle similar al de The Getaway>

Bullet Time al estilo *Max Payne* y recoger cualquier arma de los enemigos; y las escenas de lucha están marcadas por un complejo sistema de *combos* y llaves sólo comparables al de un buen *beat'em-up*. Para adquirir nuevas habilidades en cualquiera de las «técnicas» de **Nick**, podrás visitar los diferentes *Dojos* (escuelas de conducción y salas de tiro repartidas por **Los Ángeles**). De este modo obtendrás nuevas aptitudes al volante, más coches, más *combos* y más armas. Aunque el desarrollo de las misiones en *True Crime* es bastante cerrado y, en algunas ocasiones, implica llegar a un determinado punto del mapeado en el menor tiempo posible, antes de ir directamente a completar dichas misiones del juego podrás deambular por las calles de la ciudad en busca de todo tipo de incidentes: carreras ilegales, violaciones, tiroteos entre bandas, robos, peleas... Al parecer, el título de **Luxoflux** no dista mucho de la realidad que se vive día a día en **Los Ángeles**. Los objetivos principales te obligarán a seguir a un vehículo sin ser detectado, a introducirte silenciosamente en la guarida de los criminales, a deshacerte de ciertos personajes a golpes... las tareas son tantas y tan variadas que resulta difícil encontrar un momento aburrido en la historia de ***True Crime***. Muchas de las misiones del juego permiten avanzar a la siguiente zona completando o no los objetivos; todos los capítulos del juego poseen un camino alternativo que podrás tomar si fracasas en algún momento (y que podrás explorar y completar ⇒

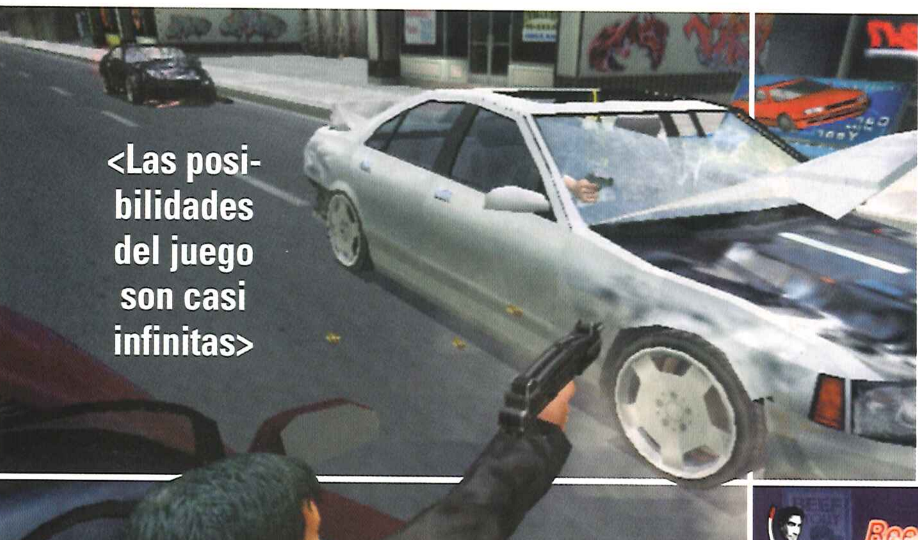




MOVIMIENTOS
En carrera, podrás saltar sobre un sospechoso, hacerle un barrido o darle un puñetazo.



por << Doc >>

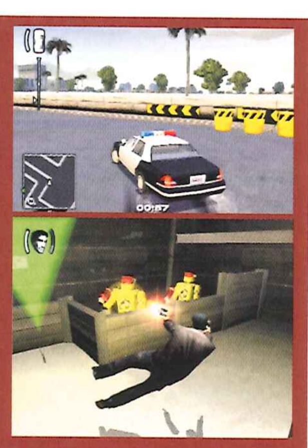


<Las posibilidades del juego son casi infinitas>

Entrena

Aumenta tus técnicas

A lo largo de la inmensa ciudad de **Los Ángeles** encontrarás varios lugares donde potenciar tus habilidades al volante (con técnicas y coches nuevos), las armas (con mirillas telescópicas, punteros luminosos, etc.) y los puños. Es la única forma de aprender nuevos *combos* especiales y la posibilidad de «rematar» en el suelo.











LUCHAS
Como si de un *beat'em-up* se tratase, podrás realizar *combos*, llaves, *Reversals* y hasta ataques especiales.





una vez termines el capítulo). **Luxoflux** no sólo ha confeccionado una maravilla jugable con lo mejor de cada género, ha explotado el *hardware* de **PS2** como pocas compañías han llegado a hacerlo. Por extraño que parezca, la versión para los 128 *bits* de **Sony** es con diferencia la más impresionante técnicamente; podéis comprobarlo en nuestra publicación «hermana» **SuperJuegos**, donde aparecen analizadas todas las versiones del juego.

True Crime no sólo muestra 240 millas cuadradas de **Los Ángeles**, sino que lo hace con todo lujo de detalles. Es fácil reconocer lugares tan famosos como el Bulevar de las estrellas, el estadio de los Lakers e incluso el *L.A. Convention Center*, lugar donde se celebra desde hace años la feria **E3**. Incluso con los coches más rápidos apreciarás la construcción del escenario, sin ningún tipo de niebla o *popping*. El detalle con el que han sido diseñados los personajes, desde sus animaciones hasta sus caras, resulta impresionante. Y donde de verdad se aprecia la atención al detalle que han puesto los grafistas de **Luxoflux** en el juego es en las incesantes escenas de vídeo, que aparecerán después de la mayoría de las misiones y que son generadas en tiempo real por el *engine* 3D del juego. Los vehículos sufren daños reales (que podrán ser reparados en cualquier garaje) y su comportamiento tanto visual como jugable resulta impecable. Como sorpresa final, los programadores de ***True Crime*** han reservado a un personaje secreto (para todo aquel que sea capaz de desbloquearlo): **Snoop Doggy Dogg**, para muchos, el rey del *Gangsta Rap*.

Dicho ser pone su música a la banda sonora, junto a otros grupos de rap de **Los Ángeles** como *Westside Connection*, *Lil Eazy-E* o *Badazz*. Las voces del juego, a pesar de que no han sido dobladas al castellano, han sido interpretadas por famosos actores como **Christopher Walken**, **Gary Oldman**, **Michael Madsen**, **Michelle Rodríguez** o **Russell Wong**. **Luxoflux** ha creado un título al que difícilmente se le pueden encontrar algún tipo de fallo.

True Crime resulta extremadamente divertido, muy variado, realista, bastante largo (aunque no tanto como los *GTA* de **Rockstar**) y posee un apartado técnico que muy pocos juegos podrían igualar actualmente.

TRUE CRIME: S. OF L.A.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Mezcla lo mejor de varios géneros.
[+] Técnicamente es de lo mejor para PlayStation 2.
[−] Es corto comparado con Vice City o GTA3.
[−] Al principio es complicado apuntar con precisión.

GRÁFICOS: Luxoflux ha puesto al límite el hardware de PS2 con un engine 3D detalladísimo, suave y repleto de efectos gráficos.	9.4
AUDIO: Las voces no están en castellano, pero entre los actores de doblaje están Christopher Walken y Gary Oldman.	9.2
JUGABILIDAD: Pocos títulos pueden presumir de ofrecer tanta variedad. Lucha, conducción y disparos de máxima calidad.	9.4
DURACIÓN: Aunque no es tan largo como Vice City, está compuesto por 12 gigantescos capítulos y posee extras como Snoop Dogg.	9.1

CONCLUSIÓN

16+

Una nueva vuelta de tuerca al género creado por Rockstar, que supera en muchos apartados a Vice City. True Crime se convierte por méritos propios en el rey del género.

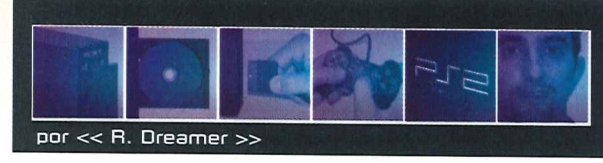


PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

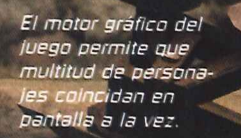




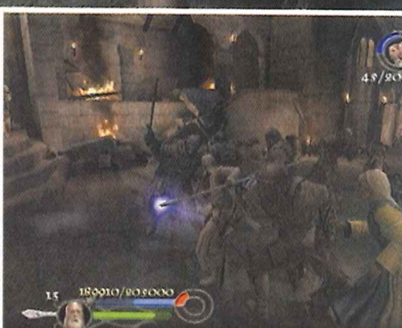
por << R. Dreamer >>







El motor gráfico del juego permite que multitud de personajes coincidan en pantalla a la vez.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY

El punto culminante de la saga llega a PlayStation 2



Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** EA GAMES
- **DESARROLLADOR:** EA GAMES
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** ACCIÓN/AVENTURA
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **NIVELES:** 13
- **PERSONAJES:** 6 + 3 SECRETOS
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 78 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 63.95€



DualShock 2

◯	Ataque Físico	L1	Arrojar Arma
▢	Defensa	R1	–
✕	Ataque Rápido	L2	Paso Atrás
△	Ataque Fuerte	R2	Rematar en Suelo
✣	–	Select	–
Izq.	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der.	Ataque	L3	–
		R3	–

El Señor De Los Anillos ha sido considerada como una de las obras literarias más difundidas en todo el mundo durante el siglo XX. Su adaptación al cine ha convertido a esta trilogía en un fenómeno de masas y su paso al entorno digital ya dio sus primeros frutos el año pasado. **Electronic Arts** se hizo con los derechos de la película y dio vida a *Las Dos Torres*. Un título que resultó deslumbrante, pero que una vez pasados los primeros niveles fue perdiendo brillo quedándose en un *beat'em-up* bastante repetitivo. Después de considerar las críticas recibidas **EA Games** se puso manos a la obra para que ***El Retorno Del Rey*** tuviera un mejor recibimiento entre el público. Los resultados saltan a la vista desde el comienzo del juego. Como sucedía en *Las Dos Torres* se han incluido espectaculares transiciones entre secuencias de la película y escenas del juego. Pero en esta ocasión las imágenes hacen casi más referencia a la primera y segunda entrega de la trilogía cinematográfica que a ***El Retorno Del Rey***. De esta última también se han añadido pequeños anticipos, sobre todo cuando se va avanzando en el juego, donde se podrá contemplar cómo **Frodo** y **Sam** se infiltran en la guarida de **Ella Laraña** o Minas *Tirith* se prepara para la batalla decisiva contra las huestes de *Mordor*. De todas formas, por poco que se enseñe de la película siempre supondrá un gran aliciente para el jugador. Pero un mero «trailer» no justifica la creación de un juego y, como se ha dicho anteriormente, **EA Games** se ha aprendido muy bien la lección. Si *Las Dos Torres* hacía gala de un apartado gráfico brillante, lo que nos vamos a encontrar en ***El Retorno Del***

<La aventura de acción más espectacular para PlayStation 2>

Los tres caminos
Para un objetivo común

El juego se bifurca en tres caminos diferentes: uno para **Gandalf**, otro para **Aragorn**, **Gimli** y **Legolas**, y un tercero para los *Hobbits* **Sam** y **Frodo** que se dirigen hacia *Mordor*.









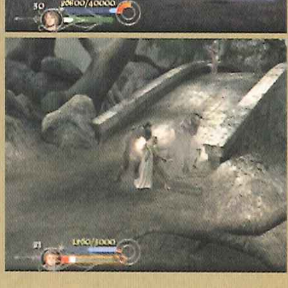
GOLLUM
¿Amigo o enemigo? Sólo en el desenlace se descubrirá cuáles son las verdaderas intenciones del que fuera el joven y respetable **Smeagol**.

Personajes Secretos

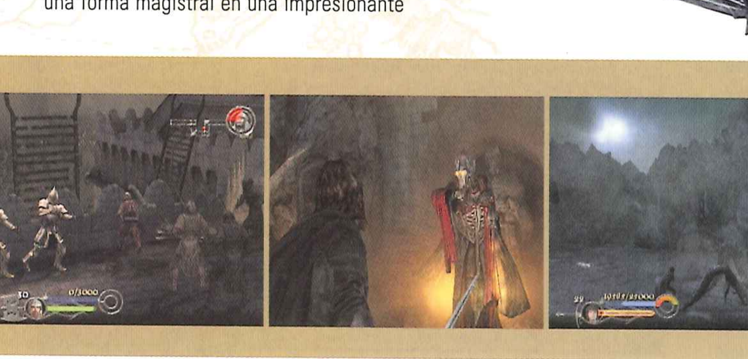
En la pantalla de selección hay 3 ocultos
Boromir junto a los *Hobbits* **Pippin** y **Merry** aparecerán desbloqueados una vez hayamos terminado el juego. Podremos utilizarlos para jugar en cualquiera de los niveles del juego.







Rey supone todo un impresionante abanico de entornos maravillosos. Los personajes han sido reproducidos retratando perfectamente los rasgos y movimientos de los actores del largometraje. Pero lo que nos ha dejado sin aliento es la multitud de efectos que se encargan de dar vida a cada uno de los escenarios. Hogueras humeando en el campo de batalla, torres cayendo desintegradas en mil partículas y haciendo saltar el agua por todas partes; en resumen, el espectáculo visual de ***El Retorno Del Rey*** es hasta la fecha lo mejor que se ha visto para **PS2**. Cuando las hordas de **Sauron** se lanzan al ataque se pueden ver decenas de enemigos en pantalla dispuestos a acabar para siempre con los miembros de la compañía. Hasta los *Ents* (los árboles vivientes) han sido representados de una forma magistral en una impresionante fase que culmina con el asalto a la morada de **Saruman** en *Isengard*. Sí, porque los 13 niveles del juego mezclan tanto acontecimientos de la película de *Las Dos Torres* como de la última entrega. Las fases se han dividido de forma que siguen la misma estructura que en el libro. Por un lado tenemos a **Gandalf** siguiendo el camino del mago hasta Minas *Tirith*, mientras que **Aragorn**, **Legolas** y **Gimli** se adentran en Los Senderos de los Muertos antes de llegar a defender **Gondor**. Por su parte, **Frodo** y **Sam** seguirán el peor de todos los caminos (el que conduce hasta los dominios de **Sauron**) para destruir el



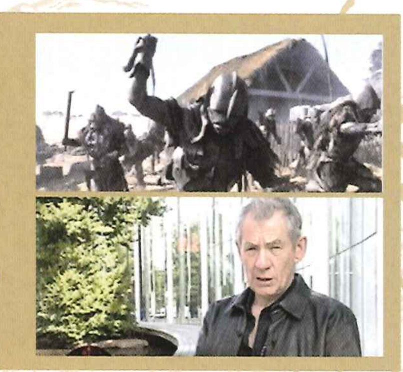
<Todo un despliegue visual sin precedentes en PS2>



Extras

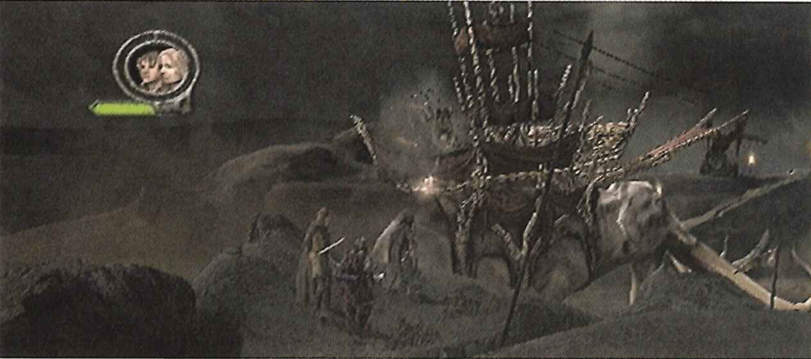
El juego incluye entrevistas y dos fases más

Como si de una película DVD se tratara, el juego está plagado de extras con entrevistas a los actores y el director de la película; y lo que es mejor, con dos niveles que aparecerán al terminar la aventura.



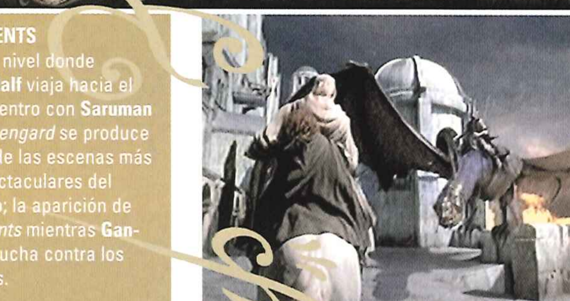




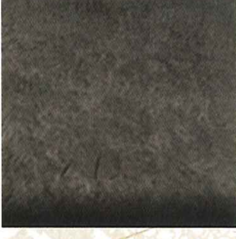


LOS ENTS

En el nivel donde **Gandalf** viaja hacia el encuentro con **Saruman** en *Isengard* se produce una de las escenas más espectaculares del juego; la aparición de los *Ents* mientras **Gandalf** lucha contra los orcos.







La batalla definitiva tendrá lugar en las puertas que dan entrada a Mordor.



Anillo en el Monte del Destino. Sólo cuando se hayan completado la mayor parte de los tres caminos se podrá acceder a los dos últimos niveles. Como se puede ver, desde un principio el juego no es lineal.

Aún así podría pensarse si continúa siendo tan repetitivo como su antecesor. Básicamente, ***El Retorno Del Rey*** bebe de la misma fuente de inspiración que *Las Dos Torres*, los clásicos del *beat'em-up*. Entonces, ¿qué los diferencia? Pues que en ***El Retorno Del Rey*** se ha mejorado de una forma definitiva el sistema *combos*, con nuevos golpes que se van adquiriendo con los puntos obtenidos y al subir de nivel al personaje. Pero sin lugar a dudas, una de las principales innovaciones y que mayor variedad aporta al juego viene dada por los objetos interactivos que hay en cada escenario. Desde lanzas, pasando por mortíferas catapultas hasta lámparas que caen del techo para aplastar orcos sin piedad. Esto, unido a los objetivos que hay que cumplir en cada misión, componen una oferta que no deja espacio para el aburrimiento en uno de los mejores títulos de acción del catálogo de **PlayStation 2**. **EA Games** remata la faena con un fenomenal apartado sonoro que además de incluir las voces en castellano de los actores de doblaje de la película también cuenta con la incomparable banda sonora que **Howard Shore** compuso para la película.

EL RETORNO DEL REY

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El impresionante apartado gráfico.
[+] El sistema de juego no resulta repetitivo.
[−] Que no se hayan incluido más secuencias de la película El Retorno Del Rey.

GRÁFICOS: El diseño, la animación e implementación de efectos nos dejan unos gráficos sobrecogedores a lo largo de la aventura.	9.7
AUDIO: El juego ha sido doblado al castellano con las mismas voces que la película y además cuenta con la banda sonora de H. Shore.	9.3
JUGABILIDAD: La mejora en este apartado ha sido sustancial, multitud de objetivos y diversos ítems para usar en cada escenario.	9.2
DURACIÓN: No es que sea el juego más largo para PS2 pero no está exento de dificultad. Además, hay dos fases adicionales.	9.0

CONCLU-



12+

Supera en todos los apartados lo visto en Las Dos Torres. Es todo un espectáculo para los ojos y además la diversión está asegurada en cada uno de los niveles del juego.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Anna >>

BEYOND GOOD & EVIL

Ubi Soft apuesta por una aventura de desarrollo no lineal



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI SOFT
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- HORAS DE JUEGO: +30
- ARMAS: 2 + CÁMARA FOTOS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Acción	L1	Agacharse
□	Saltar	R1	Cámara de Fotos
✕	Hablar	L2	Marcadores
△	Llamar a Pey'j	R2	Borrar Foto
Cruceta	Marcadores	Select	Mapa
Izq	Dirección	Start	Pausa/Inventario
Der	Mover Cámara	L3	-
		R3	

<Más de 30 horas de juego llevará conspirar contra la Sección Alfa del poder del planeta Hyllis>

Más allá del bien y del mal, la traducción al castellano lo dice todo. Una trama oscura que hay que sacar a la luz y poner en boca de la opinión pública para rebelarse contra el poder de un país... Una conspiración que hay que sabotear cueste lo que cueste... No importa lo que pueda suponer, «los medios justifican el fin»... Todos estos planteamientos alimentan la aventura que **Ubi Soft** saca en exclusiva para **PlayStation 2** estas navidades. Un título cuyas características, además, van a escasear durante estas fechas en el catálogo de los 128 *bits* de **Sony**. Hay de plataformas, hay de acción... Pero carecen las clásicas aventuras no lineales que tanto pusieron de moda hace años **Link** y la Princesa **Zelda**. ***Beyond Good & Evil*** reúne las cualidades básicas para convertirlo en una gran apuesta: más de 30 horas de juego, un interesante argumento, una mecánica de juego tan variada como bien hecha y un progreso a disposición de las expectativas del jugador. Todos sus apartados han sido mimados como si de una piedra preciosa se tratase, tallado y esculpido por uno de los maestros más veteranos en el mundo de los videojegos, **Michel Ancel** (creador de la popular saga *Rayman*). La protagonista (**Jade**) ha sufrido varias transformaciones antes de poseer la imagen actual, agresiva a la vez de encantadora; las animaciones son correctas y estéticamente se ha dotado al juego de un halo de misticismo gracias al inteligente uso de luces verdes. El único fallo estético es haber incluido como única opción el formato de pantalla panorámica.

La banda sonora es digna de las mejores producciones cinematográficas. Acompaña a la acción y la ensalza con diferentes composiciones, dependiendo del ritmo que ésta lleve. Así, mientras que los combates (con efectos de *Bullet Time* incluidos) se convierten en auténticas epopeyas, los momentos más sosegados de infiltración y acción parecen una oda a la trama central debido a las melodías utilizadas. Lo cierto es que, por su complejidad para resolver enigmas y averiguar qué es lo que hay que hacer en cada momento para poder progresar, se trata de una aventura sólo apta para los más iniciados en este tipo de juegos. Al no poseer un desarrollo lineal, el jugador puede optar por averiguar cuáles son los auténticos intereses del gobernador de **Hillys** o bien amenizar la «velada» con apuestas y partidas



MISIONES
Jade conducirá una nave espacial y un *Hovercraft* por los canales de la ciudad de Hyllis.





Detalles

SIGUE EL CAMINO...
En cada área dispondrás de un mapa en el que se indica la ubicación de objetivos principales, perlas y enemigos.



EL REVELADO
Fotografía las oscuras actividades de la Sección Alfa para que la organización IRIS las denuncie ante la sociedad.

de azar en el Bar *Akuda*, o participar en las carreras de *Hovercraft* que se realizan por los canales de la ciudad. De este modo duplicarás el dinero que **Jade** gana como fotógrafa y conseguirás Perlas que te permitirán mejorar el *Hovercraft* en el taller *Mammago*, que se encuentra en el mercado negro.

Como reportera de investigación que es, **Jade** tendrá que infiltrarse entre las autoridades del planeta **Hyllis** (la Sección Alfa) e informar a la organización rebelde IRIS para la que colabora de sus oscuras intenciones. Para ello, el jugador tendrá que guiar a la periodista a lo largo de multitud de localizaciones y sacar instantáneas de todo aquello que encuentre sospechoso. Asimismo, no debes olvidar que **Jade** tiene un trabajo «tapadera» y que deberá fotografiar también a todo bicho viviente para enviárselas a la Oficina Científica. Además de su cámara de fotos «analógica», la reportera posee varias armas para hacer frente al enemigo: el Giro-Disco, con objetivo en primera persona para atacar a larga distancia; y el *Dai-Jo*, un poderoso bastón idóneo para los duelos cuerpo a cuerpo. Sí, **Jade** también es una gran luchadora, posee conocimientos de *aikido*. Dichos enfrentamientos son todo un espectáculo visual, pues la protagonista realiza acciones perfectas y ejecuta auténticos movimientos de artes marciales, que en ciertos momentos se ralentizarán a modo de *Bullet Time*. Como se puede apreciar, todo lo analizado hasta ahora puede corresponder con la realidad de una sociedad corrupta; pero como videojuego que es **Ubi Soft** no ha desatendido a la fantasía y ha elegido a un cerdo para que acompañe a **Jade** durante su travesía. Se trata de su tío adoptivo **Pey'j**, quien posee cualidades específicas y a quien tendrás que controlar (pulsando el botón de Triángulo) en determinados momentos para que abra mallas metálicas con sus tenazas o, entre otras cosas, realice un súper salto para quitar energía al enemigo.

BEYOND GOOD & EVIL

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La trama que encierra es apasionante.
[+] Portar una cámara de fotos es muy interesante.
[+] Que hayan apostado por una aventura no lineal.
[−] El formato de pantalla escogido.

GRÁFICOS: Modelados perfectos, engine correcto. Fascinante ilumicación y Bullet Time. Lástima que el formato sea sólo panorámico.	9.0
AUDIO: Magistral banda sonora que convierte a la aventura en una auténtica epopeya. Doblaje al castellano.	9.3
JUGABILIDAD: Control preciso y mecánica de juego sencilla, pero con un nivel de dificultad bastante exigente.	9.0
DURACIÓN: Al ser una aventura no lineal llevará horas completarla. Además, hay submisiones como el bar Akuda, mejorar la nave...	9.2

CONCLUSIÓN 7+

Una auténtica aventura de corte Zelda y Starfox Adventures con un apasionante argumento que llevará muchas horas de dedicación para poder conocer el desenlace final.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

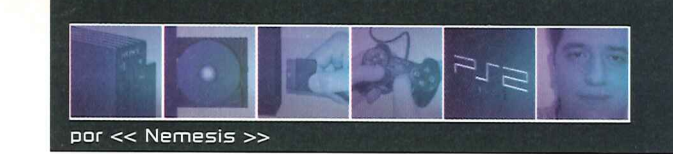
9.1 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





Infiltración, espionaje, sigilo y peleas aguardan en esta apasionante aventura.



por << Nemesis >>

PRINCE OF PERSIA

Un clásico de siempre inspira uno de los mejores

http://www.princeofpersiagame.com

Ficha técnica

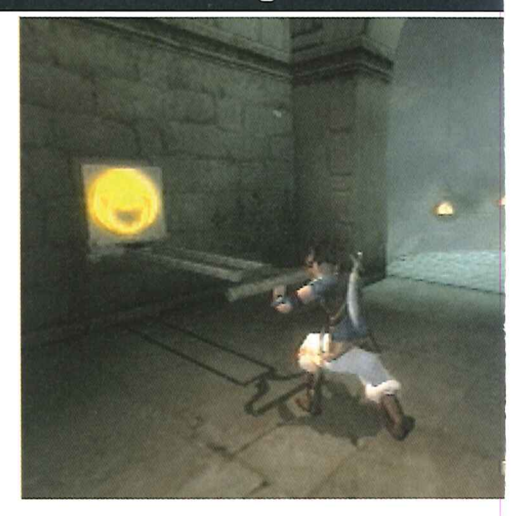
- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI SOFT MONTREAL
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: PLATAF./BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ÁREAS: +20
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 81 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €

DualShock 2

Botón	Función	Botón	Función
○	Cancelar	L1	Retroceder
□	Atacar	R1	Acción Especial
✕	Acción	L2	Cambiar Cámara
△	Usar Daga	R2	Mirar
Cruceta	-	Select	-
Stick Izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick Der.	Cámara	L3	-
		R3	-

Pocos hombres han marcado por sí solos la historia de los videojuegos, y uno de ellos es sin duda **Jordan Mechner**. Desde su primera creación, *Karateka* (en 1986) **Mechner** revolucionó la animación dentro de los videojuegos, siendo pionero en incorporar la captura de movimientos a partir de grabaciones de vídeo con actores. Pero no fue hasta 1989 cuando dio a luz su gran obra maestra: *Prince Of Persia*. Versionada para todos los sistemas conocidos, esta aventura llena de acción y gráficos memorables encumbró a su creador para siempre. Incluso hoy en día arrasa en su adaptación para teléfono móvil. La huella del príncipe que sorteaba las trampas dispuestas por un maligno Visir permanece aún en el corazón de millones de personas. A ellos va dedicada esta actualización del clásico, firmada por el propio **Jordan Mechner** y **Ubi Soft Montreal**, el prodigioso equipo responsable de superventas *Splinter Cell*. Dos años y medio de desarrollo ha costado sacar adelante ***Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo***, pero el esfuerzo y la dedicación de sus creadores se aprecia en cada uno de los aspectos del juego. Si el primer *Prince Of Persia* causó una verdadera conmoción por su animación y la inteligente disposición de sus trampas, ***Las Arenas Del Tiempo*** sorprende no sólo por su impresionante despliegue visual (los escenarios son verdaderamente increíbles), sino por la extrema sencillez de su mecánica. En estos tiempos en los que los videojuegos tienden a complicarse innecesariamente con controles farragosos y complicadas mecánicas, **Mechner** y el equipo de **Ubi Soft** abogan por recuperar la simpleza de antaño. Parece difícil creer, pero el nuevo *Prince Of Persia* sólo exige utilizar tres botones para desarrollar todo el amplio abanico de

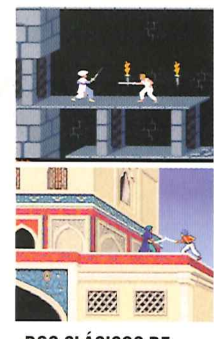




movimientos del protagonista: salto, ataque y el botón R1 para caminar por las paredes o agarrarse a las cornisas. Y eso es todo. En cuestión de segundos, desde el mayor experto en videojuegos a aquellos que no han tocado un *pad* en su vida, serán capaces de desenvolverse por el palacio de *Prince Of Persia* con total facilidad, ejecutando acrobacias dignas de **Douglas Fairbanks** o **Burt Lancaster**. El cine clásico de aventuras fue la principal inspiración de **Mechner** a la hora de crear el original y su huella también está presente en esta secuela, junto a influencias más modernas como el cine de **Hong Kong** o *The Matrix*. Ambientado en la **Persia** medieval, ***Las Are-***

¿Extras?





¡DOS CLÁSICOS DE REGALO!
Aunque la *beta* de *review* que nos ha llegado aún no los incluye, desde **Ubi Soft** nos han confirmado que la versión final incluirá un extra muy especial: ¡Los dos primeros *Prince Of Persia*! El truco para activarlos consistirá en introducir la daga en una grieta en particular...

DEMONIOS
La maldición del reloj de arena, provocada por el malvado Visir, ha llenado el palacio de demonios. Estos son sólo vulnerables a una cosa: la daga mágica. Clávala en sus cuerpos derrotados y extrae la arena de su interior.







LAS ARENAS DEL TIEMPO

juegos del año



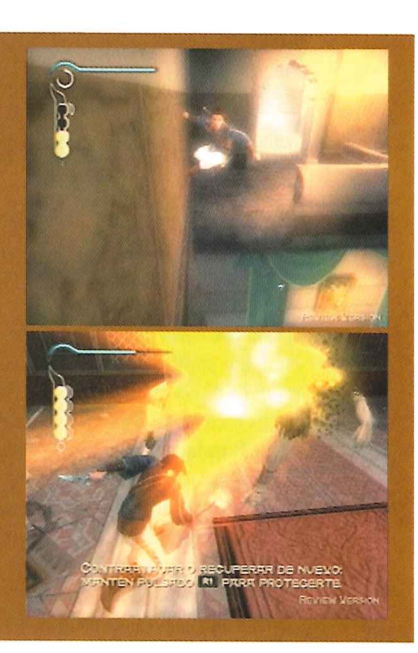
El juego muestra un enfermizo gusto por los detalles, hasta en los relieves de los edificios.

nas Del Tiempo arranca desde el asedio a un palacio hindú. El rey de **Persia** y su hijo, tras derrotar al Maharajá, logran reunir un importante botín que incluye entre otras riquezas un descomunal reloj de arena y una misteriosa daga. Ambos objetos otorgan a su poseedor el dominio sobre el tiempo, como bien sabe el malvado Visir, mano derecha del Rey. Él será quien desencadene la maldición del reloj, hechizando todo el palacio de **Persia** y convirtiendo a la mayoría de sus habitantes en demonios. El príncipe, protagonista y narrador de la historia, combatirá a los demonios utilizando su portentosa agilidad y una daga mágica capaz de detener y rebobinar la acción como si de una cinta de vídeo se tratase. En esta aventura es preciso afrontar multitud de saltos, trepar por cornisas, utilizar mástiles de bandera a modo de barras olímpicas... ***Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo*** es un *arcade* de plataformas con mayúsculas donde es fácil calcular mal un salto y caer al vacío. Pero no te preocupes. Cuando eso suceda sólo debes accionar la magia de la daga y el tiempo dará marcha atrás para ofrecerte una, dos, tres oportunidades más para repetir el salto (dependiendo de la arena mágica contenida en el cuchillo). Y los poderes de la daga van mucho mas allá: es capaz de ralentizar la acción, de acelerarla o de congelar a los demonios. La única forma de acabar con ellos es rematarlos en el suelo con la daga y extraer de ellos la arena mágica de su interior. Parece complicado pero, como todo en este juego, es realmente sencillo de ejecutar. Con sólo apretar un par de botones te verás realizando todo tipo de ataques vertiginosos con la espada mientras saltas sobre las espaldas de tus enemigos. Aunque en el arranque del juego el príncipe combatirá en solitario, un par de escenarios más adelante encontrará en *Farah* a la compañera perfecta de aventuras. La hija del Maharajá derrotado es una experta arquera y su físico le permite introducirse por túneles y rendijas innaccesibles para el príncipe. ➡

Domina el tiempo

Rebobina la acción y congela a tus enemigos

Con la daga mágica en su poder, el príncipe de **Persia** será capaz no sólo de devolver al infierno a los demonios que han invadido su palacio, sino de manejar el curso del tiempo a su antojo. ¿Una caída al vacío por culpa de un salto mal calculado? Sin problemas. Usa la daga y tendrás tantas oportunidades de rebobinar y repetir la acción como arena quede en el interior de la daga.





<Su calidad gráfica sólo es comparable a su gran jugabilidad>

por << Nemesis >>

Farah

Será tu gran aliada

La hija del Maharajá es una excelente arquera que dejará a un lado la enemistad con el príncipe para ayudarle en su aventura. Sólo trabajando en equipo podrán llegar hasta el malvado Visir...





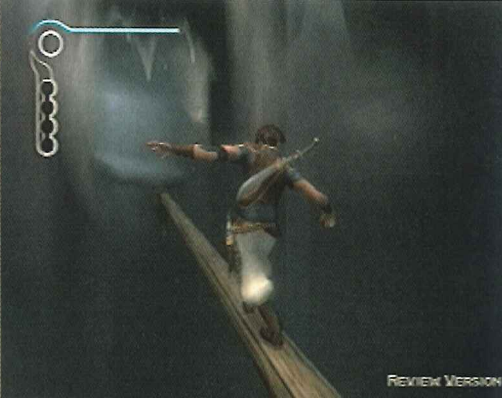
¿Os suena? Es la trampa clásica del primer POP.













¡MAS ARENA, ES LA GUERRA!
Aunque algunos escenarios incluyen pozos de arena, en la mayoría de los casos no tendrás otro remedio que extraerla del interior de los demonios.

En muchos momentos de la misión tendrás que trabajar en equipo con **Farah** para poder ir avanzando en este gigantesco palacio, a lo largo de horas y días de juego.

Habría que volver la vista muy atrás para encontrar en **PlayStation 2** una aventura capaz de ofrecer tantas horas de diversión y tantos escenarios distintos. El suntuoso palacio de **Persia** incluye numerosos homenajes al juego clásico de 1989, como las trampas de pinchos o los suelos que se derrumban, pero también escapa de los pasadizos originales para ofrecer enormes patios, amplios vestíbulos de varios pisos de altura y otras magníficas muestras de la arquitectura de Oriente Medio.

En una demostración de «lo sobrados» que han ido a la hora de crear el sobresaliente entorno gráfico del título, los programadores de **Ubi Soft** han incluido una cámara lejana sólo para mostrar al jugador la enorme extensión del escenario que está visitando. Todo generado en tiempo real y con un grado de detalle y suavidad que parecía imposible de conseguir en **PlayStation 2**. Por todos estos motivos técnicos, su imparable jugabilidad y su interminable desfile de fases y escenarios (a cual más impresionante) ***Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo*** arrasó en los premios de la pasada feria **E3** de **Los Ángeles**, como lo hará en el reñido mercado navideño que se acerca. Es sin duda uno de los mejores juegos jamás creados para la consola de **Sony** y la prueba de que, por encima de las sucesivas mejoras técnicas que puedan incorporar las futuras consolas, será necesario que tras ellas haya gente como **Jordan Mechner**.

<Las Arenas Del Tiempo sin duda arrasará estas navidades>

Necesitamos a visionarios como él, capaces tanto de revolucionar la industria del videojuego (*Karateka*) con sólo una modesta cámara de vídeo y un **Apple II**, como de recuperar (más de una década despúes) un éxito del pasado para componer una obra maestra tan accesible como emocionante es esta nueva entrega de *Prince Of Persia*.

POP: LAS ARENAS DEL...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Mil movimientos diferentes, con sólo 3 botones.
[+] El diseño y calidad de los escenarios...
[+] ...sólo es superado por su soberbia animación.
[+] ¡Y además incluye los dos primeros POP!

GRÁFICOS: La animación, la gran seña de identidad de los anterior POP, es fantástica. Aunque lo mejor, son los escenarios.	9.4
AUDIO: Stuart Chatwood, del grupo Tea Party, ha creado una soberbia banda sonora con auténticos instrumentos de Oriente Medio.	9.2
JUGABILIDAD: Pocas veces encontrarás un juego que ofrezca tantas acciones recurriendo a tan pocos botones.	9.6
DURACIÓN: Si finalmente se incluyen los dos primeros P.O.P. no tendrás motivos para aburrirte hasta bien entrado el próximo 2004.	9.3

CONCLUSIÓN 12+

Con juegos como éste, los adjetivos se quedan cortos. Uno de los más redondos lanzamientos de la historia de PS2, que no hace sino agrandar la leyenda de Jordan Mechner.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

B.S.O. con
Annie Lennox

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY™

EL VIAJE LLEGA A SU FIN

NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

www.elsenordelosanillos.aurum.es

www.aurum.es

AURUM

ESTRENO 17 DICIEMBRE

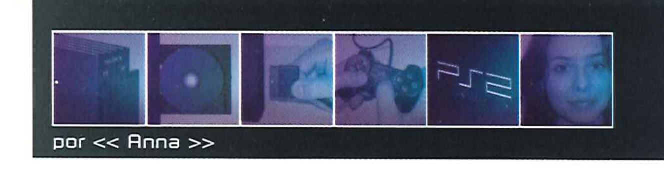
Con la colaboración de:















RATCHET & CLANK:

Mucha acción y diversión respaldan







Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: INSOMNIAC
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 20
- ARMAS: +20
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 466 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2

○	Disparar	L1	Vista 1ª Persona
□	Golpear	R1	Agacharse
×	Salto	L2	Centrar Personaje
△	Menú Armas	R2	Centrar Personaje
Cruceta	Dirección	Select	Mapa
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	Mover Cámara	L3	Inventario
		R3	Mapa

Manteniendo el esquema del original, los creadores del plataformas de más acción de los últimos tiempos han añadido ciertas novedades y nuevos componentes jugables, pero se han olvidado de lo más importante: evolucionar. Si en *Jak II* vimos que el juego había crecido y madurado de manera considerable, en ***Ratchet & Clank*** apenas se aprecia el tiempo transcurrido entre la primera entrega y ésta. El objetivo es el mismo; avanzar por los más de 20 niveles, conseguir mejores armas y cumplir con las misiones. En esta ocasión **Fizzwidget** nos rogará que recuperemos la *Protomascota* que su empresa ha creado, una pequeña criatura diseñada para ser el mejor «animal» de compañía. Aventura, plataformas, resolución de *puzzles*, peleas y muchos disparos es lo que reúne la continuación de *Ratchet & Clank*. Sí, **Insomniac** ha innovado poco pero, aunque son los mismos ingredientes que los del juego original, no quiere decir que sea aburrido y ni mucho menos que no encontremos sorpresas. **Ratchet** ahora puede aumentar su fuerza y ser más resistente al enemigo si aumenta su experiencia como «luchador». Sus armas también pueden ser potenciadas y mejoradas, y podrá adquirir un total de 24 (como la *Heavy Lancer* o la *Blitz Gun*). **Clank** dispone de



<Hazte con las más de 20 armas disponibles a lo largo del juego>

INFINIDAD DE MISIONES
Supera las carreras de *Hovercraft*, adéntrate en las Arenas de Batalla del Coliseo y explora el espacio en tu nave espacial mientras derribas al enemigo.











Al comienzo sólo tendrás como arma una llave inglesa.

MÁS QUE UN ROBOT
Ratchet podrá beneficiarse de las cualidades de su amigo **Clank**, pero en algunas fases será sólo él quien lleve la riendas del juego ya que el jugador podrá controlarlo.



Clank se transforma



EN JET PAK
Con sus propulsores **Ratchet** puede desplazarse de una zona a otra de manera más rápida.



EN HELICÓPTERO
Sus hélices le servirán a **Ratchet** para planear en el aire y realizar saltos más altos.



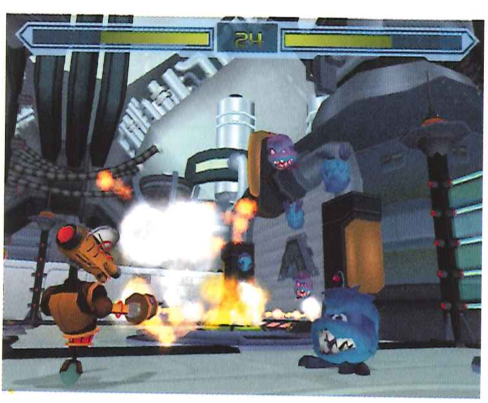
TOTALMENTE A TOPE

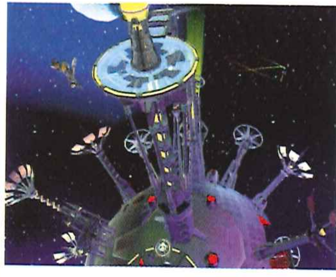
la continuación de la obra de Insomniac



<Una aventura el doble de larga que la primera>

nuevas cualidades que **Ratchet** podrá aprovechar y nuevas habilidades en las fases en las que el jugador podrá controlarlo. La complejidad del desarrollo va incrementando según avancemos, por lo que nunca quedarás atrapado en un nivel si antes has aprendido sus movimientos y de lo que son capaces los gadgets (el *Swigshot* funciona de liana, el *Tractor Beam* mueve piezas pesadas...) que habrás conseguido paulatinamente. Todo ello hace que sea un título para todos los públicos e independiente a su primera entrega. Es decir, a diferencia de *Jak II: El Renegado*, el jugador empezará desde cero sin tener que acordarse de los movimientos que **Ratchet** era capaz de realizar en su primer título y sin ningún tipo de armas. Todo lo que es capaz de ejecutar esta pareja de héroes se aprenderá poco a poco. Gráficamente posee el mismo ambiente en sus diferentes localizaciones (ciudades futuristas, sierras nevadas y desolados desiertos repletos de enemigos alienígenas y sin ningún amigo con quien hablar) pero se ha mejorado el motor gráfico, se ha duplicado la extensión de los niveles y se han añadido nuevos e increíbles efectos especiales provocados por las armas.





Desafía a la gravedad en los peculiares Planetas Esferas.

RATCHET & CLANK 2

LO MEJOR Y LO PEOR

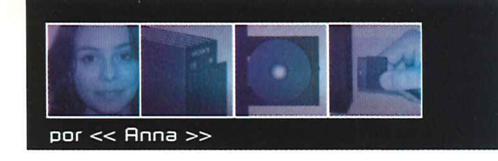
[+] Originales desafíos: Planetas Esfera, el Coliseo...
[+] El diseño y efectos de las más de 20 armas.
[–] Tanto en estética como en jugabilidad es muy parecido a lo visto en la primera entrega de R&C.

GRÁFICOS: Las localizaciones han sido duplicadas en extensión y se ha mejorado el motor gráfico, aunque a simple vista es igual.	9.0
AUDIO: Lo mejor son los diferentes sonidos de disparo de las armas de Ratchet. Buen doblaje al castellano.	8.9
JUGABILIDAD: Diferentes estilos de juego se dan cita en este título con una dificultad progresiva. Sin duda, muy divertida	9.1
DURACIÓN: Los niveles son el doble de largos que el original y se han incluido nuevas pruebas adicionales al desarrollo principal.	9.0

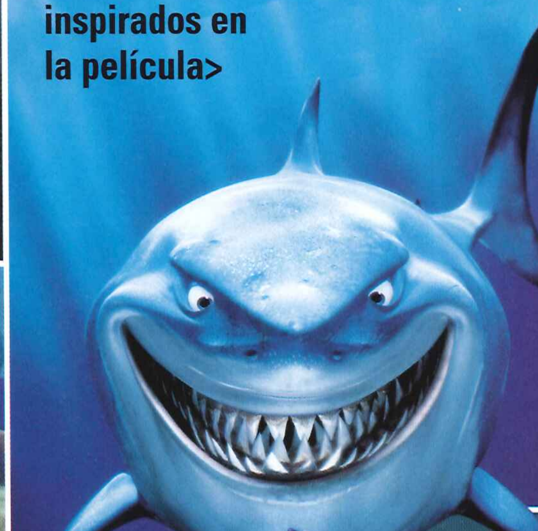
CONCLUSIÓN 3+

Si la primera aventura se te quedó corta, no dudes en adentrarte en ésta. Pero si tuviste suficiente, prueba con otros títulos. Aún así, R&C 2 es un gran título de plataformas que divierte, y mucho.

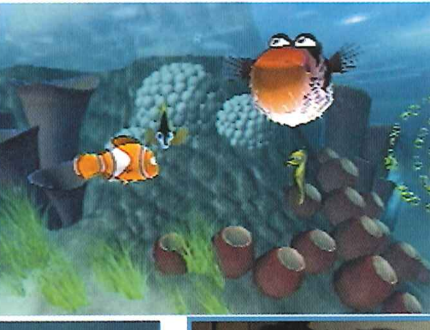


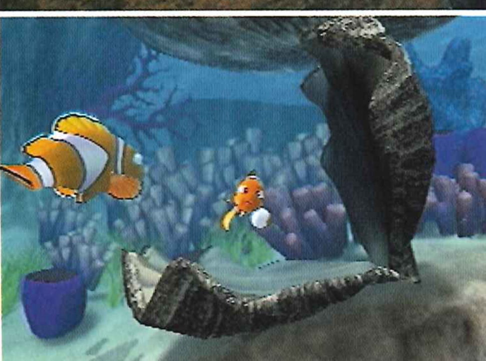














BUSCANDO A NEMO

En el fondo del mar...



LAS VOCES DEL JUEGO
Carlos Bautista es el niño que ha doblado a **Nemo** tanto en el juego como en el filme y **Eduardo Gutiérrez** (director de doblaje del videojuego) da vida al simpático pez llamado **Burbujas**.



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA/PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- NIVELES: 15
- PERSONAJES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 54.95€

DualShock 2

Botón	Acción	Botón	Acción
○	-	L1	-
□	Golpear	R1	-
✕	-	L2	-
△	-	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	Dejar Caer

△✕□○ Si consigue ser el juego estrella de los próximos meses será más por la estela de la película que por sus propios méritos. Su jugabilidad es buena, pero estéticamente tiene tan poco lustre que los coloristas gráficos y alegres escenarios brillan por su ausencia. ¿No saben que a los más pequeños se les cautiva visualmente? Los programadores, sin duda, han conseguido que el jugador se sienta, literalmente, como pez en el agua. El control es preciso y muy sencillo, pero se han olvidado de dar vida al fondo del mar.

El jugador tendrá que afrontar infinidad de pruebas a la vez que sigue el hilo argumental del *filme* de **Disney**/**Pixar** gracias a las secuencias extraídas del mismo. Así pues, al ser capturado el pequeño **Nemo** por unos submarinistas, su padre y un pez amigo **Dory** irán en su busca. Los tres personajes son controlados alternativamente por el usuario y guiados por los consejos de la fauna marina (como el tiburón **Bruce**) a través de más de 15 niveles inspirados en localizaciones del largometraje (un barco hundido, las profundidades del mar...). Si bien la mecánica de juego es sencilla, no tanto lo es su desarrollo. Los desafíos, minijuegos y *puzzles* que habrá que resolver son aparentemente infantiles, pero salir airosos de dichas pruebas supone poseer una destreza y unas habilidades bastante más adultas de lo que a priori parece. Es decir, misiones y complejidad no están equilibrados. Y si algo hay que destacar de la adaptación al videojuego de ***Buscando A Nemo*** es el doblaje al castellano, pues más de 20 actores (la mayoría son los mismos que los del *filme*) han puesto voz a los diferentes personajes del juego.



BUSCANDO A NEMO

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su precisión hace que te sientas como pez en el agua.
[+] El doblaje al castellano es muy bueno.
[−] Diseño de localizaciones bastante pobre.
[−] Pruebas exigentes, la dificultad no ha sido ajustada.

GRÁFICOS: Tanto el diseño de personajes como de escenarios es bastante humilde, pero todo se mueve a las mil maravillas.	7.9
AUDIO: La música pasa inadvertida ante las voces de los actores españoles. Efectos de sonido simplones.	8.4
JUGABILIDAD: La mecánica de juego es sencilla, pero las pruebas son tan exigentes que llegan a exasperar.	8.0
DURACIÓN: Son 15 niveles con multitud de misiones secundarias, éstas serán las encargadas de hacer que el juego sea eterno.	8.2

CONCLUSIÓN



Interesante propuesta, te hará sentir como un pez y revivir la película de Disney/Pixar. Pero posee bastantes carencias que otros títulos de igual condición cubren de sobra.



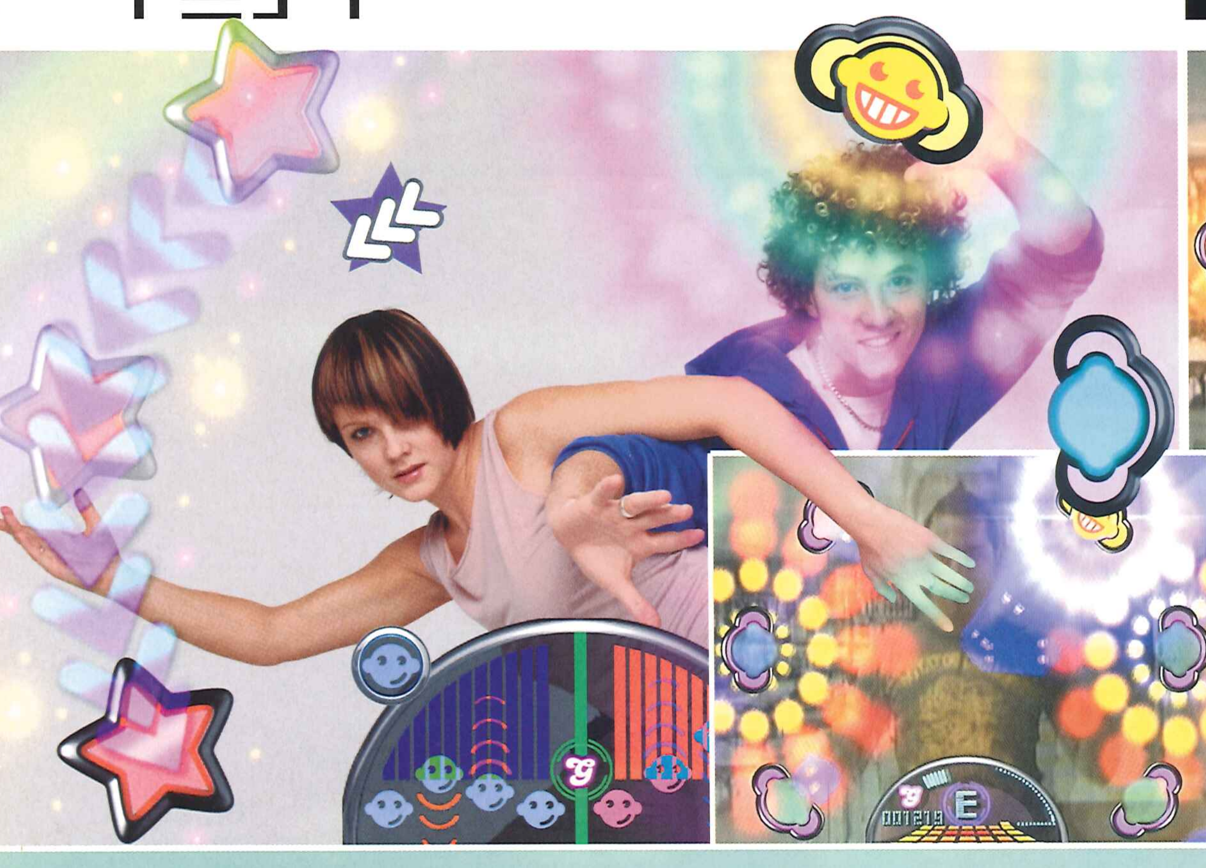


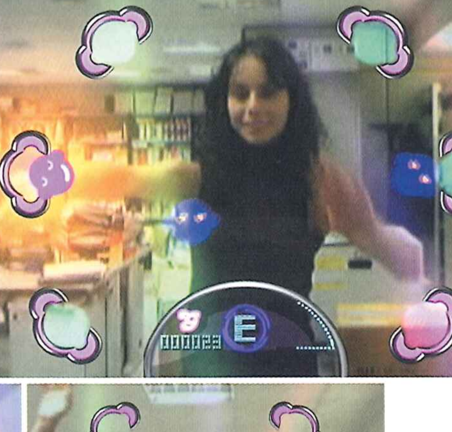
Secuencias extraídas de la película.






por << DOC >>









EYETOY GROOVE

Saldrás bailando en la televisión



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: LONDON STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: MUSICAL
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- CANCIONES: 20
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 120 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2

○	-	L1	-
□	-	R1	-
×	-	L2	-
△	-	R2	-
✜	-	Select	-
Izq	-	Start	Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-

Tras el éxito que *EyeToy* ha tenido en todo el mundo y, tal como anunciaron los creadores después de su aparición, la simpática cámara de **PlayStation 2** ya tiene un nuevo juego con el que agitarnos frente al televisor. ***EyeToy Groove*** recupera el sistema de juego presentado en el primer nivel de *Eyetoy* (el de baile) y lo potencia, dotando al jugador de un total de 20 canciones, seis paneles de baile en lugar de 4 y una buena cantidad de efectos y movimientos. Entre las canciones que podrás «bailar» se encuentran temas de *Fatboy Slim*, **Madonna**, *Apollo 440* e incluso *Kool And The Gang* o *Village People*. Los tres paneles a cada lado de la pantalla obligarán al jugador a mover los brazos de un lado a otro a una velocidad determinada, a mantenerlos en una posición fija durante unos segundos y, sobre todo en los niveles más complicados, a moverlos a toda prisa entre los diferentes paneles mientras una lluvia de efectos visuales complica las cosas. En la zona de descanso podrás probar muchos de esos efectos y ver varios vídeos musicales de los grupos que han puesto su música en el juego. Mientras que en *EyeToy* se podía jugar «a dobles» de un modo «ilegal», por decirlo de alguna manera, ***Groove*** incluye un modo diseñado especialmente para jugar a dobles. Si eres poseedor de la cámara de *EyeToy*, no puedes dejar pasar la oportunidad de disfrutar con ***Groove***; eso sí, si la música y el baile no es lo tuyo, mejor olvídate del título de **London Studios**.

<Baila al ritmo de Toploader, SugaBabes...>





ÁREA DE DESCANSO
En esta zona podrás ver siete diferentes vídeos de algunos de los grupos que han puesto su música al juego y pasar el rato viendo distintos efectos gráficos generados por la consola.


Elige bien: ¿Fatboy Slim o Village People?

EYETOY GROOVE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su banda sonora es genial.
[+] La detección de los movimientos es muy precisa.
[–] «Sólo» el modo Baile puede llegar a ser aburrido.
[–] Si no te gusta bailar, despídete de EyeToy Groove.

GRÁFICOS: Lo más destacado en este apartado es la precisión con la que son detectados los movimientos y los efectos.	8.7
AUDIO: La genial banda sonora del juego está compuesta por grupos como Apollo 440, Fatboy Slim, Madonna y... ¡Las Ketchup!	9.4
JUGABILIDAD: Si te gusta bailar, no podrás dejar de jugar a EyeToy Groove. La detección de los movimientos es precisa y rápida.	8.9
DURACIÓN: 20 canciones, 7 vídeos musicales y un área de descanso para ver los efectos gráficos dan mucha vida a EyeToy Groove.	8.7

CONCLUSIÓN 3+

Si posees una cámara EyeToy y te gusta mínimamente la música y el baile, Groove es tu juego. La experiencia es similar a Beatmania o Drummania, pero EyeToy resulta mucho más «real».



por << Nemesis >>

HALLOWEEN
El último nivel de ***Hit & Run*** está inspirado en los célebres episodios de *Halloween* de *Los Simpson*.

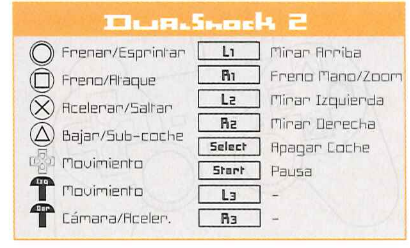
THE SIMPSONS HIT & RUN

La fórmula GTA magistralmente adaptada al universo Simpsons



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: SIERRA
- DESARROLLADOR: RADICAL ENT.
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN/PLATAF.
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: 4
- MISIONES: +56
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 220 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

Círculo	Frenar/Esprintar	L1	Mirar Arriba
Cuadrado	Freno/Ataque	R1	Freno Mano/Zoom
X	Acelerar/Saltar	L2	Mirar Izquierda
Triángulo	Bajar/Sub-coche	R2	Mirar Derecha
Cruceta	Movimiento	Select	Apagar Coche
Izq	Movimiento	Start	Pausa
Der	Cámara/Aceler.	L3	-
		R3	-

Los primeros videojuegos inspirados en *Los Simpson* (en los lejanos tiempos de **MegaDrive**, **SNES** y **Game Boy** en B/N) destacaban por su originalidad, pero eran tremendamente malos. Una década después, la fórmula se ha invertido para adoptar (por no decir plagiar) mecánicas de otros juegos para cosechar resultados notables. El primer ejemplo lo tuvimos hace un par de años con *Road Rage* (un «homenaje» al *Crazy Taxi* de **Sega**) y la culminación llega ahora con ***Hit & Run***, en que la mecánica de *Grand Theft Auto 3* se pone al servicio de la que está considerada la mejor serie de animación de la historia. Producido por **Radical Ent.**, bajo un argumento desarrollado por los guionista del propio *show* de TV, ***Hit & Run*** propone más de 56 cómicas misiones a pie y en coche que te permitirán visitar populares localizaciones de *Springfield* e interactuar con conocidos secundarios de la serie. **Burns**, **Cletus**, **Skinner**, **Millhouse**, el jefe **Wiggum** o **Nelson** son sólo algunos de los personajes con los que tendrás ocasión de conversar mientras controlas a **Bart**, **Homer**, **Marge**, **Lisa** y **Apu**.

<Los fans de la serie descubrirán en el juego un sinfín de referencias a episodios clásicos>

La mecánica es similar a la de un *GTA3*, pero en suave. La violencia ha sido sustituida por el humor y los actos de pura delincuencia han dado paso a numerosos guiños a episodios míticos de *Los Simpson*. Los mitómanos de la serie reconocerán escenarios, vehículos y situaciones clásicas, como el ruinoso campamento **Krusty**, la logia de los Canteros o el original coche diseñado por **Homer** para la empresa automovilística de su hermano. Sería imposible enunciar las mil referencias a la serie que encontrarás a lo largo de los siete niveles que componen ***Hit & Run***, pero puedes estar seguro de que todas conseguirán arrancarte una carcajada. Para asegurarse de ello, en **Vivendi Universal España**





El disfraz de la derecha está inspirado en el episodio en el que Homer vende su alma al diablo.



El autobús de Otto, el bandidito de Serpiente... Hay más de 40 coches.

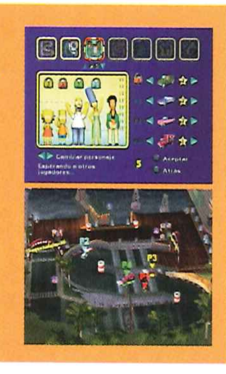


¿Podrá Apu convencer al profesor Frink para que le preste su autodeslizador?



Un Bonus multijugador

Las trading cards tienen la clave...
Cada vez que consigas reunir todas las cartas de un nivel desactivarás una pista del minijuego para 4 jugadores, inspirado en *Super Sprint*.



Detalles



ESTA ES MI CIUDAD
Conduce por las calles de *Springfield* y visita sus comercios: el Badulaque, la Taberna de **Moe**, la Tienda de cómics...



DISFRACES DE CULTO
Con las monedas podrás comprar trajes extraídos de episodios clásicos de la serie, incluyendo el de **Bartman**.



PARA MITÓMANOS
Cada nivel oculta 7 *trading cards* dedicadas a episodios emblemáticos de las 15 temporadas.



ESTE COCHE ME SUENA
Algunos coches los conseguirás con misiones extras y otros requerirán un fuerte desembolso.

no han escatimado esfuerzos a la hora de localizar el juego al castellano. Por primera vez en la historia de los videojuegos de *Los Simpson*, el equipo de doblaje de la serie se ha puesto tras los micrófonos para prestar su voz a este título. Aunque ya no podamos oír la voz de **Carlos Revilla** (fallecido en el año 2000), el memorable actor que doblaba a **Homer**, su sustituto **Carlos Ysbert** realiza el mismo espléndido trabajo que podemos escuchar en Antena 3 todos los días. Su esfuerzo y el de sus compañeros consiguen que nos sintamos protagonistas de un auténtico episodio de *Los Simpson*. Aunque claro, su labor habría servido de poco si no hubiera estado refrendada por unos gráficos dignos y una mecánica divertida, lo que afortunadamente sí sucede con ***Hit & Run.*** Por una vez, el modelado a 3D de los personajes de **Matt Groening** es impecable y las diversas áreas de *Springfield* recrean con gran fidelidad conocidos parajes de la serie, como la Central Nuclear, el casino de **Burns** o el Badulaque. Todo se mueve con bastante soltura, pese a la gran cantidad de elementos en pantalla y el detalle en los escenarios, y la mecánica de las misiones es tan divertida como adictiva. Está claro que quienes más partido van a sacar a ***Hit & Run*** son los *fans* de *Los Simpson* (cuanto más fanáticos, más referencias a la serie descubrirán en cada partida), pero su incontestable calidad lo hace igual de atractivo para todos los usuarios, tengan 10 años como 35. Es el mejor juego de *Los Simpson* de la historia, y uno de los más notables lanzamientos del año para **PS2**. ▮



THE SIMPSONS: HIT...

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El doblaje, idéntico al de la serie de TV.
- [+] Los guiños a situaciones y personajes clásicos.
- [+] Largo, muy jugable y tremendamente adictivo.
- [+] Es compatible con los volantes Force Feedback.

GRÁFICOS: El mapeado recrea cada comercio y casa de Springfield. Fantástica adaptación a 3D de los personajes.	9.2
AUDIO: El mejor doblaje del año. Todo el elenco de actores de la serie de Antena 3 ha trabajado en la localización del juego.	9.5
JUGABILIDAD: Control y jugabilidad perfectos, tanto a pie como a bordo de los vehículos. La mecánica es tan divertida como en GTA.	9.4
DURACIÓN: Llegar al final no es difícil, lo complicado será cumplir el 100% del juego y conseguir todas las trading cards.	9.3

CONCLUSIÓN 7+

Notable acabado técnico, doblaje sensacional y mecánica irresistible... Sería imposible pedir más a este juego, salvo que las futuras adaptaciones de Los Simpson sean igual de buenas.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



Los Nativs te entregarán el primer brazalete que te otorgará el poder de luchar contra los Wolfens.

LOS MUNDOS
Encuentra las 7 partes del medallón de los *Nativs* y activarás los portales que te conducirán a los 9 mundos que componen la aventura.

KYA DARK LINEAGE

Nace una nueva heroína de plataformas



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ATARI
- DESARROLLADOR: EDEN STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: ATARI
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2 (MINIJUEGOS)
- MISIONES PRINCIPALES: 34
- MUNDOS: 9
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 322 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2

○	.	L1	Mapa
□	Boomerang	R1	Catalejos
✕	Salto	L2	Agacharse
△	Abrir Portal	R2	Marcador
Cruceta	Selección Blanco	Select	Inventario
Izq	Dirección	Start	Menú Pausa
Der	Cámara	L3	-
		R3	Centrar Cámara

<Además de controlar las corrientes de aire, Kya podrá domar a animales salvajes>

Es una lástima que, entre tanto juego, *Kya* no vaya a ocupar estas navidades el puesto que realmente le corresponde. Es divertido, variado y está muy bien hecho, pero tiene que luchar contra títulos ya consolidados como las secuelas de *Jak & Daxter* o *Ratchet & Clank*. Ha llegado tarde o ¿demasiado pronto? Seguro que si la joven heroína de los vientos hubiese irrumpido en el mercado en un momento de escasos lanzamientos, se hubiese coronado como uno de los mejores juegos de plataformas. Justa complejidad en su jugabilidad, desarrollo multigénero e incorpora a la mecánica de juego algo inédito, como es la posibilidad de jugar con las fuerzas del viento. Sin duda, son los condicionantes de un éxito seguro. El problema es que nadie sabe quién es **Kya** (recordemos lo sucedido con *Haven*, el plataformas de **Virgin Play**) y siempre es más fácil escoger lo «bueno conocido» que lo «bueno por conocer». ***Kya Dark Lineage*** ofrece 9 mundos tan extensos que el disponer de un mapa de las localizaciones es indispensable. Apenas existen pantallas de carga, ya que éstas sólo se aprecian al cambiar de mundo y no durante el desarrollo del mismo. El objetivo es recomponer el medallón de los *Nativs* para que **Kya** y su hermano puedan regresar a su mundo. Para ello tendrás que luchar contra los *Wolfens* y «exorcizarlos», superar infinidad de peligros como deslizarte por rampas en una tabla mágica y aprender a controlar las fuerzas del viento para poder avanzar entre los mundos. Además, si quieres tomar un respiro o conseguir más dinero para ir de tiendas, en la Aldea encontrarás minijuegos (opción multijugador) y un Zoo muy particular. Sin duda, la propuesta de **Atari** es bastante competitiva ya que no sólo se ha cuidado su jugabilidad. Gráficamente, aunque no supera en calidad a otros juegos, todo se mueve con gran suavidad y sin ralentizaciones.



Detalles

LAS TIENDAS
Se encuentran en la Aldea y a cambio de *Nooties* comprarás el *Boomerang*, una tabla mágica...



EXORCIZAR
Libera las almas de los *Wolfens* y recuperarán su estado natural, *Nativ*. Ellos abrirán más tiendas en la Aldea.

KYA DARK LINEAGE

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Las fuerzas del viento, los combates para «exorcizar»... Elementos inéditos en un plataformas.
[+] Niveles muy extensos sin apenas pantallas de carga.
[−] ¿Quién es Kya?

GRÁFICOS: Destacan los efectos de Bullet Time en los combates y la suavidad con la que se mueve Kya entre las corrientes de aire.	8.7
AUDIO: Extraordinario doblaje al castellano, pues se han empleado infinidad de voces. La música cumple con su cometido.	8.5
JUGABILIDAD: Es sencillo, de dificultad progresiva y sobre todo muy entretenido. Combates, carreras de velocidad, puzzles...	8.9
DURACIÓN: Completar los 9 mundos llevará horas de dedicación, además incluye minijuegos fuera de la aventura principal.	8.8

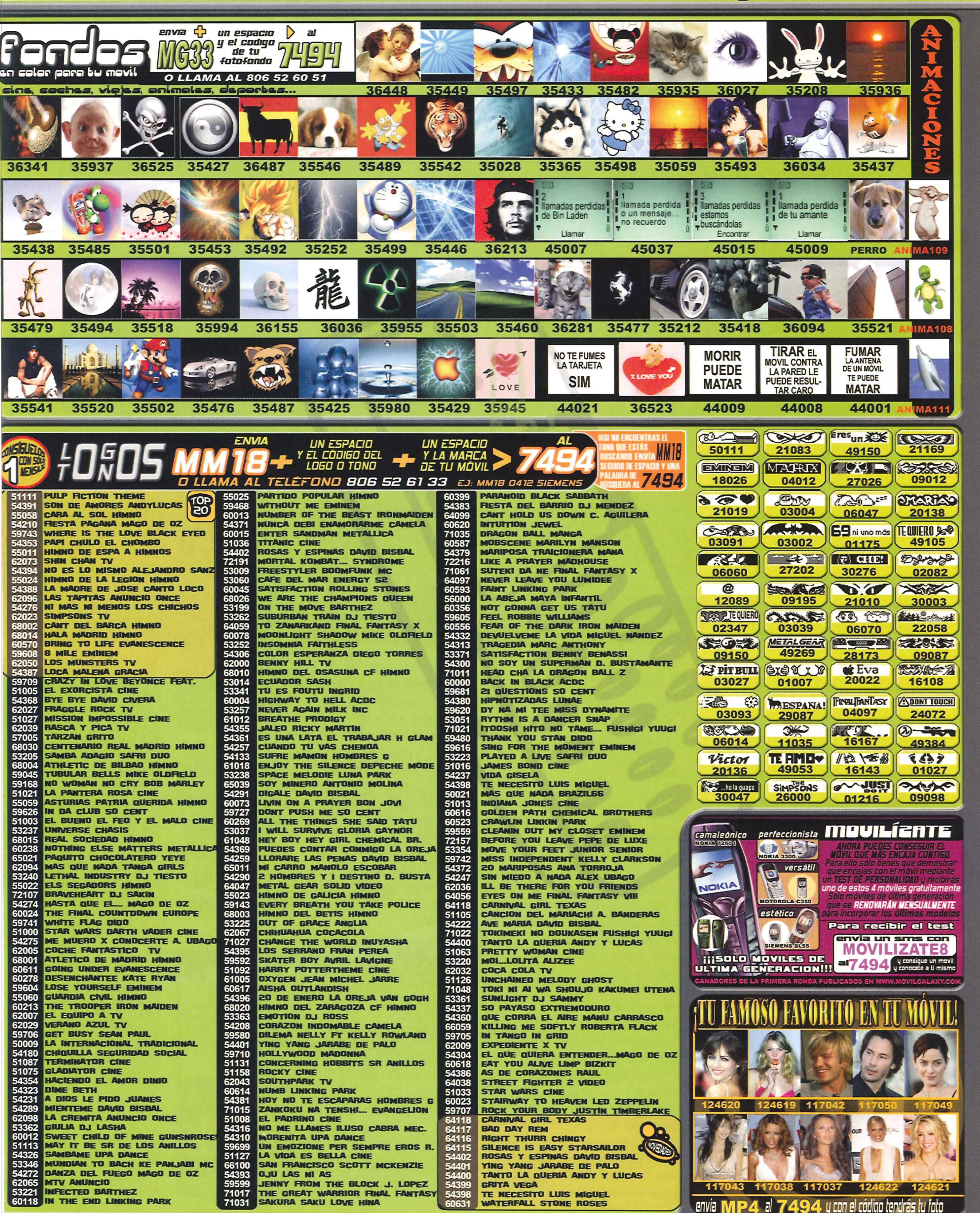
CONCLUSIÓN

12+

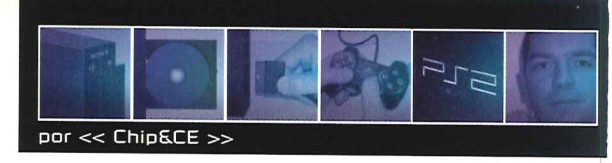
Un buen plataformas que pretende entretener y divertir a aquel que ose jugar con él. Su único pero gran handicap son las demás ofertas del mercado, que están más consolidadas.




SUPERAGENTE
CODY BANKS
¡máxima acción...
máxima diversión!
HOME ENTERTAINMENT
Frankie MUNIZ
Hilary DUFF
SUPERAGENTE
CODY BANKS
SALVA EL MUNDO.
CONSIGUE LA CHICA.
APRUEBA MATEMÁTICAS.
a la venta
en vídeo y DVD
HOME ENTERTAINMENT
20th Century Fox Home Entertainment
FOX.ES



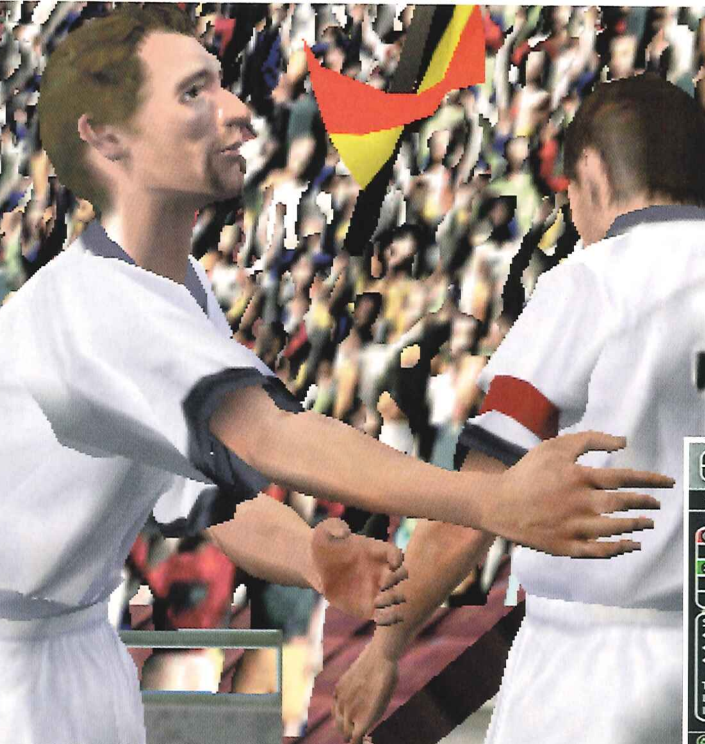
ARA TU MÓVIL...HAY MUCHOS MÁS EN NUESTRA PÁGINA WEB ¿A QUÉ ESPERAS?
fondos
en color para tu movil
envia MG33 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
O LLAMA AL 806 52 60 51
cine, coches, viajes, animales, deportes...
36448 35449 35497 35433 35482 35935 36027 35208 35936
ANIMACIONES
36341 35937 36525 35427 36487 35546 35489 35542 35028 35365 35498 35059 35493 36034 35437
2 llamadas perdidas de Bin Laden
Llamar
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
3 llamadas perdidas estamos buscándolas
Encontrar
1 llamada perdida de tu amante
Llamar
35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 45007 45037 45015 45009 PERRO ANIMA109
35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477 35212 35418 36094 35521 ANIMA108
LOVE
NO TE FUMES LA TARJETA SIM
I LOVE YOU
MORIR PUEDE MATAR
TIRAR EL MOVIL CONTRA LA PARED LE PUEDE RESULTAR CARO
FUMAR LA ANTENA DE UN MOVIL TE PUEDE MATAR
35541 35520 35502 35476 35487 35425 35980 35429 35945 44021 36523 44009 44008 44001 ANIMA111
CONSÍGUELOS CON SOLO 1 MENSAJE
LOGOS TONOS
ENVIA MM18 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL 7494
O LLAMA AL TELÉFONO 806 52 61 33 EJ: MM18 0412 SIEMENS
¡¡SI NO ENCUENTRAS EL TONO QUE ESTÁS BUSCANDO ENVÍA MM18 SEGUIDO DE ESPACIO Y UNA PALABRA DE BÚSQUEDA AL 7494
TOP 20
51111 PULP FICTION THEME
54391 SON DE AMORES ANDYLUCAS
55058 CARA AL SOL HIMNO
54210 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
59743 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED
54353 PAPI CHULO EL CHOMBO
55011 HIMNO DE ESPA A HIMNOS
62073 SHIN CHAN TV
54394 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
55024 HIMNO DE LA LEGION HIMNO
54388 LA MADRE DE JOSE CANTO LOCO
62096 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
54276 NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
62023 SIMPSONS TV
68002 CANT DEL BARCA HIMNO
68014 HALA MADRID HIMNO
60570 BRING TO LIFE EVANESCENCE
59608 8 MILE EMINEM
62050 LOS MUNSTERS TV
54387 LOCA MALENA GRACIA
59709 CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT.
51005 EL EXORCISTA CINE
54368 BYE BYE DAVID CIVERA
62027 FRAGGLE ROCK TV
51027 MISSION IMPOSSIBLE CINE
62039 RASCA Y PICA TV
57005 TARZAN GRITO
68030 CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
53205 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
68004 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
59045 TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
59168 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
51021 LA PANTERA ROSA CINE
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
59626 IN DA CLUB 50 CENT
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
53237 UNIVERSE CHASIS
68015 REAL SOCIEDAD HIMNO
60238 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
65021 PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
62094 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
53240 LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
55022 ELS SEGADORS HIMNO
72107 BRAVEHEART DJ SAKIN
54274 HASTA QUE EL... MAGO DE OZ
60024 THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
59741 WHITE FLAG DIDO
51000 STAR WARS DARTH VADER CINE
54275 ME MUERO X CONOCERTE A. UBAGO
62005 COCHE FANTASTICO TV
68001 ATLETICO DE MADRID HIMNO
60611 GOING UNDER EVANESCENCE
60278 DESENCHANTEE KATE RYAN
59604 LOSE YOURSELF EMINEM
55060 GUARDIA CIVIL HIMNO
60213 THE TROOPER IRON MAIDEN
62007 EL EQUIPO A TV
62029 VERANO AZUL TV
59706 GET BUSY SEAN PAUL
50009 LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
54180 CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
51087 TERMINATOR CINE
51075 GLADIATOR CINE
54354 HACIENDO EL AMOR DINIO
54323 DIME BETH
54231 A DIOS LE PIDO JUANES
54289 MIENTEME DAVID BISBAL
62098 LA CREMITA ANUNCIO ONCE
53362 GIULIA DJ LASHA
60012 SWEET CHILD OF MINE GUNSNROSES
51113 MAY IT BE SR DE LOS ANILLOS
54326 SAMBAME UPA DANCE
53346 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
54272 DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
62065 MTV ANUNCIO
53221 INFECTED BARTHEZ
60118 IN THE END LINKING PARK
55025 PARTIDO POPULAR HIMNO
59468 WITHOUT ME EMINEM
60013 NUMBER OF THE BEAST IRONMAIDEN
54371 NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
60015 ENTER SANDMAN METALLICA
51036 TITANIC CINE
54402 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
72191 MORTAL KOMBAT... SYNDROME
53009 FREESTYLER BOOMFUNK MC
53060 CAFE DEL MAR ENERGY 52
60045 SATISFACTION ROLLING STONES
68026 WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
53199 ON THE MOVE BARTHEZ
53262 SUBURBAN TRAIN DJ TIESTO
64059 TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60078 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
53252 INSOMNIA FAITHLESS
54306 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
62000 BENNY HILL TV
68010 HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
53014 ECUADOR SASH
53341 TU ES FOUTU INGRID
60004 HIGHWAY TO HELL ACDC
53257 NEVER AGAIN MILK INC
61012 BREATHE PRODIGY
54355 JALEO RICKY MARTIN
54361 ES UNA LATA EL TRABAJAR H GLAM
54257 CUANDO TU VAS CHENOA
54133 SUFRE MAMON HOMBRES G
61018 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
53238 SPACE MELODIE LUNA PARK
65039 SOY MINERO ANTONIO MOLINA
54291 DIGALE DAVID BISBAL
60073 LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
59727 DONT PUSH ME 50 CENT
60269 ALL THE THINGS SHE SAID TATU
53037 I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
61048 HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BR.
54369 PUEDES CONTAR CONMIGO LA OREJA
54259 LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
65011 MI CARRO MANOLO ESCOBAR
54290 2 HOMBRES Y I DESTINO D. BUSTA
64047 METAL GEAR SOLID VIDEO
55023 HIMNO DE GALICIA HIMNO
59143 EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
68003 HIMNO DEL BETIS HIMNO
53225 OUT OF GRACE ANGLIA
62067 CHIHUAHUA COCACOLA
71027 CHANGE THE WORLD INUYASHA
54395 LOS SERRANO FRAN PEREA
59592 SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
51092 HARRY POTTERTHEME CINE
61005 OXYGEN JEAN MICHEL JARRE
60617 AISHA OUTLANDISH
54396 20 DE ENERO LA OREJA VAN GOGH
68020 HIMNO DEL ZARAGOZA CF HIMNO
53363 EMOTION DJ ROSS
54208 CORAZON INDOMABLE CAMELA
59580 DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
54401 YING YANG JARABE DE PALO
59710 HOLLYWOOD MADONNA
51131 CONCERNING HOBBITS SR ANILLOS
51158 ROCKY CINE
62043 SOUTHPARK TV
60614 NUMB LINKING PARK
54381 HOY NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
71015 ZANKOKU NA TENSHI... EVANGELION
51008 EL PADRINO CINE
54316 NO ME LLAMES ILUSO CABRA MEC.
54310 MORENITA UPA DANCE
59699 UN EMOZIONE PER SEMPRE EROS R.
51127 LA VIDA ES BELLA CINE
66100 SAN FRANCISCO SCOTT MCKENZIE
54393 OJU LAS NI AS
59599 JENNY FROM THE BLOCK J. LOPEZ
71017 THE GREAT WARRIOR FINAL FANTASY
71031 SAKURA SAKU LOVE HINA
60399 PARANOID BLACK SABBATH
54383 FIESTA DEL BARRIO DJ MENDEZ
64099 CANT HOLD US DOWN C. AGUILERA
60620 INTUITION JEWEL
71035 DRAGON BALL MANGA
60587 MOBSCENE MARILYN MANSON
54379 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
72216 LIKE A PRAYER MADHOUSE
71061 SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
64097 NEVER LEAVE YOU LUMIDEE
60593 FAINT LINKING PARK
56000 LA ABEJA MAYA INFANTIL
60356 NOT GONNA GET US TATU
59605 FEEL ROBBIE WILLIAMS
60556 FEAR OF THE DARK IRON MAIDEN
54332 DEVUELVEME LA VIDA MIGUEL NANDEZ
54313 TRAGEDIA MARC ANTHONY
53371 SATISFACTION BENNY BENASSI
54300 NO SOY UN SUPERMAN D. BUSTAMANTE
71011 HEAD CHA LA DRAGON BALL Z
60000 BACK IN BLACK ACDC
59681 21 QUESTIONS 50 CENT
54380 HIPNOTIZADAS LUNAE
59620 DY NA MI TEE MISS DYNAMITE
53051 RYTHM IS A DANCER SNAP
71021 ITOOSHI HITO NO TAME... FUSHIGI YUUGI
59480 THANK YOU STAN DIDO
59616 SING FOR THE MOMENT EMINEM
53223 PLAYED A LIVE SAFRI DUO
51016 JAMES BOND CINE
54237 VIDA GISELA
54398 TE NECESITO LUIS MIGUEL
50021 MAS QUE NADA BRAZIL66
51013 INDIANA JONES CINE
60616 GOLDEN PATH CHEMICAL BROTHERS
60523 CRAWLIN LINKIN PARK
59559 CLEANIN OUT MY CLOSET EMINEM
72157 BEFORE YOU LEAVE PEPE DE LUXE
53354 MOVE YOUR FEET JUNIOR SENIOR
59742 MISS INDEPENDENT KELLY CLARKSON
54372 20 MARIPOSAS ANA TORROJA
54247 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO
62036 ILL BE THERE FOR YOU FRIENDS
64056 EYES ON ME FINAL FANTASY VIII
64118 CARNIVAL GIRL TEXAS
51105 CANCION DEL MARIACHI A. BANDERAS
54222 AVE MARIA DAVID BISBAL
71022 TOKIMEKI NO DOUKASEN FUSHIGI YUUGI
54400 TANTO LA QUERIA ANDY Y LUCAS
51063 PRETTY WOMAN CINE
53220 MOI...LOLITA ALIZEE
62032 COCA COLA TV
51126 UNCHAINED MELODY GHOST
71048 TOKI NI AI WA SHOUJO KAKUMEI UTENA
53361 SUNLIGHT DJ SAMMY
54337 SO PAYASO EXTREMODURO
54360 QUE CORRA EL AIRE MANU CARRASCO
66059 KILLING ME SOFTLY ROBERTA FLACK
59705 IN TANGO IN GRID
62009 EXPEDIENTE X TV
54304 EL QUE QUIERA ENTENDER...MAGO DE OZ
60618 EAT YOU ALIVE LIMP BIZKIT
54386 AS DE CORAZONES RAUL
64038 STREET FIGHTER 2 VIDEO
51033 STAR WARS CINE
60023 STAIRWAY TO HEAVEN LED ZEPPELIN
59707 ROCK YOUR BODY JUSTIN TIMBERLAKE
NOVEDADES
64118 CARNIVAL GIRL TEXAS
64117 BAD DAY REM
64116 RIGHT THURR CHINGY
64115 SILENCE IS EASY STARSAILOR
54402 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
54401 YING YANG JARABE DE PALO
54400 TANTO LA QUERIA ANDY Y LUCAS
54399 GRITA VEGA
54398 TE NECESITO LUIS MIGUEL
60631 WATERFALL STONE ROSES
50111 21083 Eres un 49150 21169
EMINEM 18026 MATRIX 04012 27026 09012
21019 03004 06047 20138
03091 03002 69 ni uno más 01175 TE QUIERO 49105
06060 27202 CHE! 30276 02082
@ 12089 09195 21010 30003
TE QUIERO 02347 03039 06070 22058
09150 METAL GEAR 49269 28173 09087
PIT BULL 03027 01007 Eva 20022 16108
03093 ESPAÑA! 29087 FINAL FANTASY 04097 DONT TOUCH 24072
06014 11035 16167 49384
Victor 20136 TE AMO 49053 16143 01027
...hola guapo 30047 THE SIMPSONS 26000 JUST DO IT 01216 09098
camaleónico NOKIA 7250 i
perfeccionista NOKIA 3300
versátil MOTOROLA C350
estético SIEMENS SL55
NOKIA
MOVILÍZATE
AHORA PUEDES CONSEGUIR EL MÓVIL QUE MÁS ENCAJA CONTIGO. Para ello sólo tienes que demostrar que encajas con el móvil mediante un TEST DE PERSONALIDAD y recibirás uno de estos 4 móviles gratuitamente Sólo móviles de última generación que se RENOVARÁN MENSUALMENTE para incorporar los últimos modelos
Para recibir el test
envia un sms con MOVILIZATE8 al 7494
y consigue un movil y conocete a ti mismo
¡¡¡SOLO MOVILES DE ULTIMA GENERACION!!!
GANADORES DE LA PRIMERA RONDA PUBLICADOS EN WWW.MOVILGALAXY.COM
¡TU FAMOSO FAVORITO EN TU MÓVIL!
124620 124619 117042 117050 117049
117043 117038 117037 124622 124621
envia MP4 al 7494 y con el código tendrás tu foto
Para darse de baja llame al 902013833 Nº LIC. SGAERMV8M/513/09/9019 *Mov. compatibles: POLIFÓNICOS NOKIA 3300 3510 3510i 3650 5100 6100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE/ MOTOROLA C350 T720 T720i V600/ PANASONIC GD87 SMSUNG SGH-N620 SGH-T100 SIEMENS M55 C55 S55 SL55
3510i 3650 5100 6100 6310i 6610 7210 7250 7650/ SHARP GX10 /SIEMENSM50 MT50 JUEGOSJAVA Y JUEGOS +18 >> Nokia 7650 7210 3650 6610 3410 6310i 3510i 8910i 3510 SL45i Siemens M50 C55 Motorola T720 Sharp GX10 MEGAJUEGOS NOKIA 3650 7650 7210, 6100 3510i 3410 MOTOROLA T720 SIEMENS S55
2003 Fox.Polifónicos, juegos y mms necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos necesitan 1 solo mensaje para su descarga. + inf. consultar en www.movilgalaxy.com o en juegos@movilgalaxy.com.



por << Chip&CE >>





Detalles



SABIDURÍA
Entre las opciones se incluyen una serie de preguntas de fútbol internacional con respuesta múltiple.



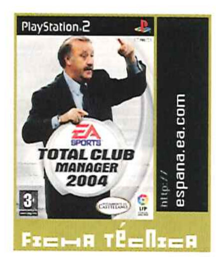
PSICOLOGÍA
Una sanción elevada baja la moral de un jugador, pero si es muy baja puede afectar a la del resto de la plantilla.



TOTAL CLUB MANAGER 2004

El complemento ideal para FIFA Football





FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: MANAGER
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- EQUIPOS: CLUBES
- COMPETICIONES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 2048 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49,95€



DualShock 2

○	Estrategia 4	L1	Menú Equipo
□	Estrategia 2	R1	Menú Información
✕	Estrategia 3	L2	Menú Club
△	Estrategia 1	R2	Menú Traspasos
✥	-	Select	Opciones
Izq	Jugadas	Start	Avanzar
Der	-	L3	-
		R3	-

Electronic Arts presenta su programa de *manager* en **PS2** tras contar con una importante experiencia en **PC**. El nuevo juego tiene dos aspectos que lo diferencian de la competencia; por un lado el Fútbol Fusión y por otro la inclusión de elementos psicológicos. En cuanto al Fútbol Fusión, se trata de la posibilidad de gestionar los equipos en *Total Club Manager* y, en el momento de disputar un partido, exportar los datos a *FIFA Football 2004*. Después del encuentro, los datos pueden devolverse a *FIFA* con la simple ayuda de la *Memory Card* y continuar con la gestión del club. Este elemento es una alternativa para seguir los partidos a través de las imágenes de la anterior de versión de *FIFA*, incluyendo los comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González**. Además, durante los 90 minutos es posible dar una serie de órdenes combinando el *pad* digital con los botones frontales. En cuanto a los aspectos psicológicos hay que señalar que en el programa se han añadido muchas decisiones que afectan al estado anímico de los jugadores. Entre ellas, las sanciones disciplinarias, la solución que se da a problemas personales de los protagonistas o las declaraciones ante la prensa. Para ello, el título ofrece un menú con varias opciones entre las que el usuario tiene que elegir. Por lo demás, se incorporan todo tipo de decisiones clasificadas en cuatro grupos: información general, traspasos, equipo y club. La base de datos recoge más de 35 competiciones domésticas pertenecientes a 20 países. Entre las mismas hay que señalar una gran presencia de países de **Europa** del Este así como la primera y segunda división española.

<Vicente del Bosque es el entrenador elegido en la campaña publicitaria>

FÚTBOL FUSIÓN
Una de las grandes novedades del juego es la posibilidad de exportar los datos a *FIFA 2004* y jugar los partidos en el citado programa. De este modo se ha conseguido aumentar las posibilidades del juego estrella de **EA**. Para ello sólo es necesario usar la *Memory Card*. Además, los gráficos empleados para seguir los partidos en el programa son los de *FIFA 2003*.

T.C. MANAGER 2004

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El Fútbol Fusión.
- [+] La utilización de gráficos de FIFA Football 2003.
- [+] Los aspectos psicológicos.
- [–] El largo tiempo de espera en las cargas.

GRÁFICOS: Los partidos pueden seguirse con los gráficos de FIFA 2003, lo que supone una mejora con respecto a sus competidores.	9.0
AUDIO: La música tiene un papel testimonial. Los comentarios destacan por la presencia de Manolo Lama y Paco González.	9.2
JUGABILIDAD: Se ha aumentado el número de órdenes en los partidos y se han incluido aspectos psicológicos como gran novedad.	8.8
DURACIÓN: La gran cantidad de opciones y licencias hace que las posibilidades sean enormes, sobre todo si se utiliza Fútbol Fusión.	9.3

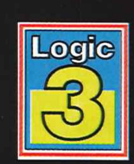
CONCLUSIÓN 3+

Electronic Arts irrumpe en los manager de fútbol ofreciendo novedades importantes a un género que estaba bastante estancado. Actualmente no tiene rivales a su misma altura.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





Conduzcas lo que conduzcas,
siempre necesitarás un buen volante.



Volante Top Drive GT2

Volante Top Drive Force Feedback

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS. Más información en: TEL.: 91 144 0660 - www.hnostromo.com

TEST

por <<Dani3po>>

Los enemigos de Raziel serán diferentes según el plano en el que se encuentren.

TELEQUINESIA
Sin duda, la herramienta de combate más original y de espectaculares resultados.

LEGACY OF KAIN DEFIAN

Kain y Raziel unen sus fuerzas en esta envolvente aventura



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- NIVELES: 7
- PERSONAJES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 170 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€



DualShock 2

○	Ataque TK	L1	Fijar Enemigo
□	Ataque	R1	Absorber
✕	Salto	L2	Fijar Enemigo
△	Lanzar	R2	Fijar TK
Cruceta	Inventario	Select	Menú
Izq	Movimiento	Start	Pausa/Opciones
Der	Cámara	L3	-
		R3	Vista 1ª Persona

Los dos vampiros más populares de la reciente historia de los videojuegos vuelven a surcar las desoladas tierras de *Nosgoth* y esta vez estarán bajo nuestro control en el nuevo título de **Crystal Dynamics**. Muchos sucesos han acaecido desde que ambos aparecieran por primera vez, dando lugar a una de las tramas más enrevesadas y ricas en las que hemos tenido la oportunidad de participar. En esta ocasión el argumento del juego no se revela totalmente hasta bien avanzada la aventura. **Raziel** y **Kain** parten de puntos distintos dentro del mismo universo, y ambos desconocen las fuerzas que gobiernan sus destinos. Lo más curioso de esta nueva trama es que las andanzas de los dos protagonistas están separadas por nada menos que quinientos años. De esta manera **Kain** aparecerá en pleno apogeo de *Nosgoth*, cuando sus pilares (símbolo de su poder y una de las referencias más utilizadas por los programadores en esta saga) se levantan orgullosos sobre el suelo, desafiando al mismo cielo. **Raziel**, por su parte, escapa de su prisión espectral del inframundo (después de burlar a su captor) para darse cuenta de que ha estado cinco siglos ausente del mundo material. Gracias a esta dualidad temporal se consigue uno de los puntos más acertados de esta versión. Con los dos protagonistas visitaremos los mismos parajes (bosques, templos, cementerios...) pero separados por tanto tiempo que podremos comprobar de qué manera han cambiado. Un ejemplo claro es la zona que rodea a los pilares. Cuando lleguemos por primera vez con **Kain**, seremos testigos de un bello paisaje frondoso, rebosante de vitalidad. Cuando **Raziel** llegue, la cosa será bastante diferente con edificios derruidos y la nieve invadiéndolo todo. Pero no hay que preocuparse por esta repetición de escenarios, ya que los caminos de ambos personajes son lo suficientemente diferentes como para no caer en la monotonía. Como os decía, el argumento es una de las mayores sorpresas y sólo desvelaré que la razón de que los dos vampiros hayan sido convocados es la aparición de una gran amenaza, conocida como **Hylden**, que pretende dominar el reino de los humanos y el de los chupadores de sangre. Toda la mitología y las leyendas de la saga siguen presente. Es increíble cómo los programadores han construido un mundo tan rico en estos asuntos. Parece

La historia

El origen de la leyenda vampírica de Kain

En 1996 apareció *Legacy Of Kain: Blood Omen* para **PSone**. En él se nos contaba cómo se convirtió en vampiro. Más tarde apareció *Legacy Of Kain: Soul Reaver* para **PSone** y su secuela en **PS2**, ambas protagonizadas por **Raziel**. Recientemente se lanzó una continuación de *Blood Omen* para **PS2**.





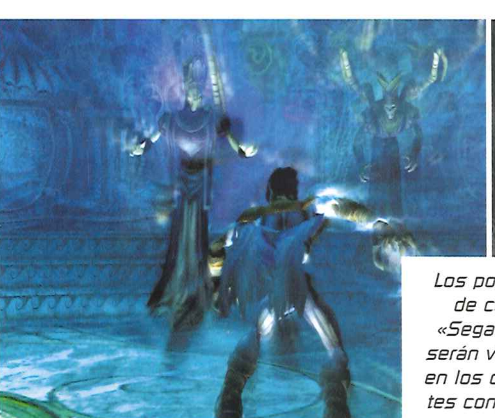




Las sombras son uno de los nuevos enemigos.



CE

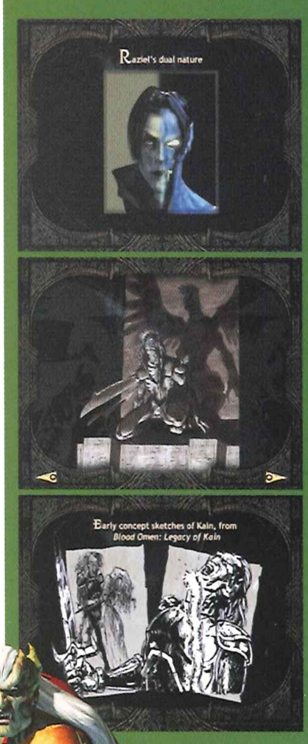


Los poderes de cada «Segadora» serán visibles en los combates contra los enemigos.

Extras

Encuentra los «Tomos Arcanos»

Si logras esta misión a lo largo de la aventura de **Raziel** y **Kain** podrás acceder a la sección de extras. Además de las ilustraciones y bocetos, podrás ver las secuencias de introducción de *Legacy Of Kain: Soul Reaver 1* y *2*.



como si hubieran adaptado una gran obra literaria de la talla de *El Señor De Los Anillos*. Cada personaje, incluso los secundarios, tiene una historia detrás y todas ellas confluyen para crear un relato de lo más absorbente. En cuanto al sistema de juego, si bien no presenta grandes novedades con respecto a títulos similares, sí que se ha cuidado para convertirlo en el mejor de toda la saga. Los combates toman mayor protagonismo que nunca y, por ello, se ha dotado de una gran variedad de movimientos a ambos protagonistas (similares aunque con pequeñas diferencias). El desarrollo de los mismos es ahora más *arcade*, asemejándose a lo visto en *Devil May Cry*. *combos* con la «Segadora», posibilidad de elevar al enemigo, *combos* aéreos y los ataques «TK». Estos últimos poderes de telequinesia nos permitirán inmovilizar a un enemigo y lanzarlos contra el suelo, la pared o cualquier elemento hiriente del escenario. También serán la clave para abrir nuevos caminos. **Raziel** sigue teniendo la habilidad de viajar entre el mundo material y el espectral (necesario en muchas ocasiones para seguir avanzando) y contará con varios tipos de «Segadoras» que desbloquearán puertas diferentes. Por su parte, **Kain** podrá transformarse en niebla o en un grupo de murciélagos para avanzar y por supuesto hacerse con la energía vital de sus enemigos. Técnicamente lo más sorprendente son los escenarios (bellos parajes creados con todo tipo de detalles) así como las cámaras fijas empleadas, con la posibilidad de girarlas para observar mejor la acción. Ha sido todo un acierto unir a estos dos personajes en un solo juego. Una de las aventuras más atrayentes de cara a la campaña navideña. ∎

<Los caminos de Raziel y Kain serán distintos>





CHUPASANGRE
La energía de **Kain** irá bajando poco a poco. Obtén el flujo vital de tus enemigos para evitar tu muerte y fortalecerte.



LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La inclusión de los dos personajes jugables.
- [+] La belleza de sus escenarios.
- [+] Los combates son más divertidos que nunca.
- [−] A veces el desarrollo es algo confuso.

GRÁFICOS: Destaca la creación de los escenarios, aunque los enemigos dejan bastante que desear.	9.0
AUDIO: El doblaje al castellano es muy bueno, así como la (escasa) música. Sin embargo, los efectos son algo mediocres.	8.8
JUGABILIDAD: La ayuda de un mapa o de más información sobre los objetivos habría sido necesaria. Por lo demás, muy acertada.	8.7
DURACIÓN: Alrededor de diez horas te llevará concluir ambas partes de la aventura. Los extras no son un aliciente suficiente.	8.7

CONCLUSIÓN 16+

Si eres un fan de la saga vampírica, en este título hallarás la respuesta a tus plegarias. Si no, encontrarás una aventura correcta que llega a excelente en la trama y escenarios.



por << Doc >>

TIME CRISIS 3

Apunta, dispara y corre

Tendrás que evitar disparar a tu compañero.

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

La CPU te ayudará si juegas en el modo para un jugador.

Jefes y Artefactos

La artillería pesada

En esta tercera entrega, en cada uno de los niveles de *Time Crisis*, hallarás en varias ocasiones jefes y vehículos blindados. Contra estos enemigos, El lanzagranadas y la recortada serán de utilidad.



FICHA TÉCNICA

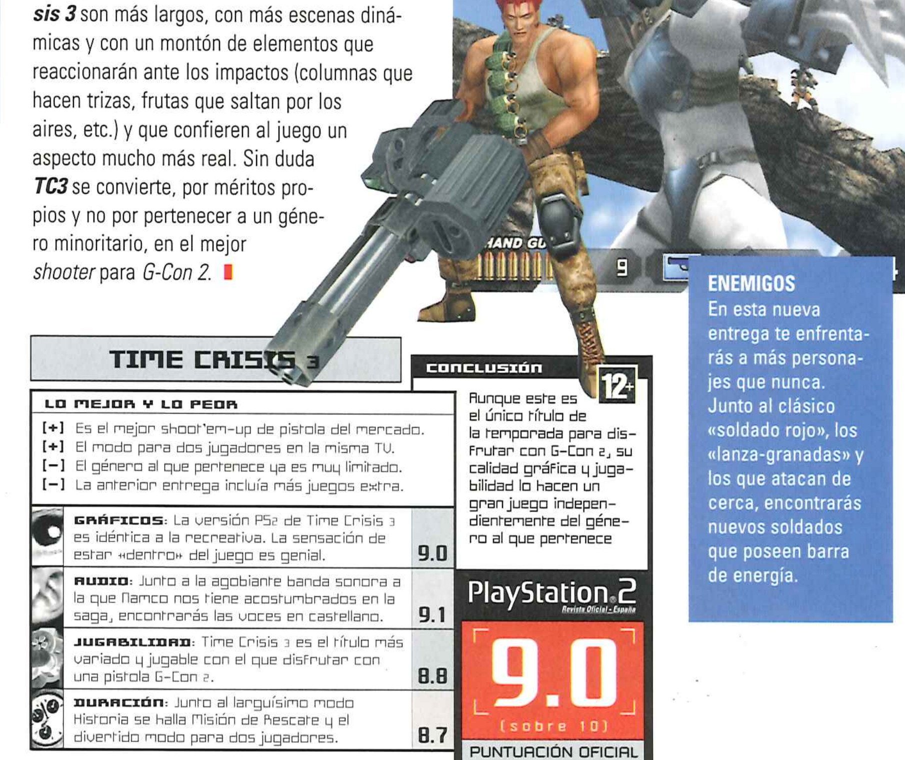
- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- ESCENARIOS: 3 GRANDES ÁREAS
- VIDAS: 4
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 76 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

○	Disparo	L1	Recargar
□	Disparo	R1	Recargar
✕	Disparo	L2	Vel. de Cursor
△	Disparo	R2	Vel. de Cursor
	Punto de Mira	Select	-
Izq	Punto de Mira	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-

Los salones recreativos, «hábitat natural» de los *shoot'em-up* de pistola, están actualmente en vías de extinción, pero las sagas como *Time Crisis* aún tienen mucho que ofrecer a los aficionados al género. La tercera entrega de la saga, aparecida antes del verano en su versión recreativa, llega a **PS2** con el mismo entorno gráfico que vimos en los salones (lógicamente con soporte para pistola *G-Con 2*) y con novedades de todo tipo. Entre estas novedades se hallan la inclusión al grupo protagonista de un nuevo personaje femenino y la posibilidad de jugar con dos pistolas en el mismo televisor, sin necesidad de conectar dos consolas y dividiendo la pantalla en dos. En esta entrega, tendrás la posibilidad de utilizar en cualquier momento, si posees munición, tres armas diferentes además de la clásica pistola. El desarrollo del juego, que plantea enfrentamientos contra grandes enemigos y algún que otro oponente que aguanta más de un impacto de bala, obligará al jugador seleccionar el arma adecuada en cada momento (entre una *Uzi*, una recortada y un lanzagranadas). Los escenarios de ***Time Crisis 3*** son más largos, con más escenas dinámicas y con un montón de elementos que reaccionarán ante los impactos (columnas que hacen trizas, frutas que saltan por los aires, etc.) y que confieren al juego un aspecto mucho más real. Sin duda ***TC3*** se convierte, por méritos propios y no por pertenecer a un género minoritario, en el mejor *shooter* para *G-Con 2*.



ENEMIGOS

En esta nueva entrega te enfrentarás a más personajes que nunca. Junto al clásico «soldado rojo», los «lanza-granadas» y los que atacan de cerca, encontrarás nuevos soldados que poseen barra de energía.

TIME CRISIS 3

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Es el mejor shoot'em-up de pistola del mercado.
- [+] El modo para dos jugadores en la misma TV.
- [-] El género al que pertenece ya es muy limitado.
- [-] La anterior entrega incluía más juegos extra.

GRÁFICOS: La versión PS2 de Time Crisis 3 es idéntica a la recreativa. La sensación de estar «dentro» del juego es genial.	9.0
AUDIO: Junto a la agobiante banda sonora a la que Namco nos tiene acostumbrados en la saga, encontrarás las voces en castellano.	9.1
JUGABILIDAD: Time Crisis 3 es el título más variado y jugable con el que disfrutar con una pistola G-Con 2.	8.8
DURACIÓN: Junto al larguísimo modo Historia se halla Misión de Rescate y el divertido modo para dos jugadores.	8.7

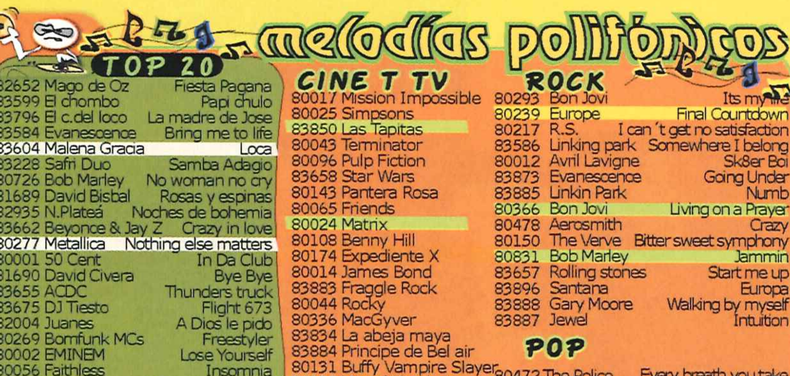
CONCLUSIÓN 12+

Aunque este es el único título de la temporada para disfrutar con G-Con 2, su calidad gráfica y jugabilidad lo hacen un gran juego independientemente del género al que pertenece

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



melodías polifónicos

TOP 20

82652	Mago de Oz	Fiesta Pagana
83599	El chombo	Papi chulo
83796	El c.del loco	La madre de Jose
83584	Evanescence	Bring me to life
83604	Malena Gracia	Loca
83228	Safri Duo	Samba Adagio
80726	Bob Marley	No woman no cry
81689	David Bisbal	Rosas y espinas
82935	N.Plateá	Noches de bohemia
83662	Beyonce & Jay Z	Crazy in love
80277	Metallica	Nothing else matters
80001	50 Cent	In Da Club
81690	David Civera	Bye Bye
83655	ACDC	Thunders truck
83675	DJ Tiesto	Flight 673
82004	Juanes	A Dios le pido
80269	Bomfunk MCs	Freestyler
80002	EMINEM	Lose Yourself
80056	Faithless	Insomnia
80298	Metallica	Master of Puppets

CINE T TV

80017 Mission Impossible
80025 Simpsons
83850 Las Tapitas
80043 Terminator
80096 Pulp Fiction
83658 Star Wars
80143 Pantera Rosa
80065 Friends
80024 Matrix
80108 Benny Hill
80174 Expediente X
80014 James Bond
83883 Fraggle Rock
80044 Rocky
80336 MacGyver
83834 La abeja maya
83884 Principe de Bel air
80131 Buffy Vampire Slayer
80125 Mortal Kombat

ROCK

80293	Bon Jovi	Its my life
80239	Europe	Final Countdown
80217	R.S.	I can´t get no satisfaction
83586	Linking park	Somewhere I belong
80012	Avril Lavigne	Sk8er Boi
83873	Evanescence	Going Under
83885	Linkin Park	Numb
80366	Bon Jovi	Living on a Prayer
80478	Aerosmith	Crazy
80150	The Verve	Bitter sweet symphony
80831	Bob Marley	Jammin
83657	Rolling stones	Start me up
83896	Santana	Europa
83888	Gary Moore	Walking by myself
83887	Jewel	Intuition

POP

80472	The Police	Every breath you take
83797	Tanga girls	Mas que nada
83585	Kate Ryan	Libertine
80406	A-HA	Take on me
80062	Linkin Park	In The End
83653	Tatu	All the things she said
80029	Jenifer Lopez	Jenny from the Block
83844	Seal	Get it together
83881	Dido	White flag
83297	Miami Sound Machine	Sobe Son
80078	Michael Jackson	Billy Jean
83666	Madonna	Hollywood

ENVÍA **BSO** Código POLIFÓNICA AL **5646**

Ej: envía BSO 80024 al 5646 para que suene "Matrix" en tu móvil.

HIMNOS

82123 Ath. De Bilbao
82124 Atl. De Madrid
82172 Barcelona
82190 Betis
82411 D. de La Coruña
83809 Guardia Civil
83808 Himno de España
82737 Malaga
82742 Mallorca
83188 Real Madrid
83250 Selec. Española
83258 Sevilla F.C.

También al: 806 52 62 50

ESPAÑOLAS

82835	D. Bisbal y E. Gadel	Miénteme
82430	A. Orozco	Devuélveme la Vida
83290	A.Ubago & Amaia	Sin Miedo a N...
83598	Mana	Mariposa traicionera
83856	La O. de Van Gogh	20 de enero
82284	Diego Torres	Color Esperanza
83642	Hombres G	No te escaparas
83609	Sex bomb	Ven ven ven
82380	Los Chunguitos	Dame Veneno
83849	Mago de Oz	Molinos de viento
82740	Héroes Del S.	Maldito Duende
81687	La O. de V.G.	Puedes contar con...
82813	Mojinos Escozíos	Mi Jefe
83578	Dinio	Hasiendo el amor
82440	Beth	Dime

DISCO

80093	Sash	Equador
81684	Panjabi Mc	Mundian to bach ke
83580	Scooter	Weekend
80642	Depeche Mode	Enjoy the silence
81685	In-grid	Tu es foutu
80041	DJ Sammy feat. Yaron	Heaven
83667	Panjabi MC	Jogi
80197	Darude	Sandstorm
82361	Dj Bobo	Chihuahua
83786	Kate Ryan	Desenchantee



LO MEJOR

59743	Black Eyed Peas	Where is the love
54394	Alejandro Sanz	No es lo mismo
54391	Andy y Lucas	Son de amores
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
54353	El chombo	Papi Chulo
54388	El canto del loco	La madre de Jose
54276	Los Chichos	Ni mas ni menos
72107	DJ Sakin	Braveheart
54387	Malena Gracia	Loca
54274	Mago de Oz	Hasta que el cuerpo...
59709	Beyonce	Crazy in love
59045	Mike oldfield	Tubular bells
59168	Bob marley	No woman no cry
53205	Safri duo	Samba adagio
65021	Yeye	Paquito chocolatero
54368	David Civera	Bye bye
59626	50 Cent	In Da Club
59608	Eminem	8 mile
60238	Metallica	Nothing Else Matters
60570	Evanescence	Bring to life

09016
30002
21083
16222 SHIN-CHAN
30003
30008
06351
09013
02015
29087 ESPAÑA!

LOGOS Y TONOS

ROCK'N POP

60118	Linking park	In the end
60213	Iron Maiden	The Trooper
60611	Evanescence	Going under
59604	Eminem	Lose Yourself
59706	Sean Paul	Get busy
59468	Eminem	Without Me
60045	Rolling Stones	Satisfaction
64100	50 Cent	Pimp
60013	Iron maiden	Number of the beast
59143	Police	Every Breath You Take
60278	Kate Ryan	Desenchantee
59592	Avril Lavigne	Skater boy
59710	Madonna	Hollywood
60004	Acdc	Highway to hell
60614	Linking park	Numb
60012	Guns n roses	Sweet child of mine
60015	Metallica	Enter sandman
59727	50 Cent	Dont push me
59580	Nelly	Dilema

HIMNOS

68002 Cant del Barca
55024 H. de la Legion
55011 H. de España
55058 Cara al sol
68014 Hala Madrid
68030 100 Real Madrid
55059 Asturias Patria...
55009 Usa
55025 Partido Popular
68016 H. del Sevilla fc
68015 Real Sociedad
68003 H. del Betis
68026 We are the cham...
55023 H. de Galicia
68010 H. del Osasuna cf
55060 Guardia Civil
68020 H. del Zaragoza cf
55022 Els segadors

NACIONAL

54289	David Bisbal	Mienteme
54231	Juanes	A dios le pido
54275	Alex Ubago	Me muero por conocerte
54402	David Bisbal	Rosas y espinas
54180	S. social	Chiquilla
54323	Beth	Dime
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54291	David Bisbal	Digale
54326	Upa Dance	Sambame
54355	Ricky Martin	Jaleo
54133	Hombres G	Sufre mamon
54369	Oreja de V. G.	Puedes contar conmigo
54371	Camela	Nunca debi enamorarme
54259	David Bisbal	Llorare las penas
54361	Hotel Glam	Es una lata el trabajar
54306	Diego Torres	Color Esperanza
54396	Oreja de V. G.	20 de Enero
54354	Dinio	Haciendo el amor
54257	Chenoa	Cuando tu vas

FAVORITOS



02347 TE QUIERO
21019
27000
02279
02237 AMOR
06047
18437 Mago de Oz
16223 TROMPA
09302
01164

IN Código del Logo o Tono **5646**

Ej: envía IN 59580 al 5646 para que suene "Dilema" en tu móvil.

TECHNO/DANCE

53221	Barthez	Infected
53362	Dj Lasha	Giulia
53237	Chasis	Universe
53240	DJ Tiesto	Lethal industry
72191	Techno syndrome	Mortal kombat
53014	Sash	Ecuador
53060	Energy 52	Cafe del mar
53257	Milk Inc	Never Again
53199	Barthez	On the move
61012	Prodigy	Breathe
53262	DJ Tiesto	Suburban train
53341	Ingrid	Tu es foutu
53238	Luna park	Space melodie
53037	Gloria Gaynor	I will survive
53346	Panjabi mc	Mundian to bach ke
61048	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
61005	Jean michel jarre	Oxygen
53009	Boomfunk Mc	Freestyler
53341	Ingrid	Tu es foutu
53252	Faithless	Insomnia

ANIMALES

03091
03383
06131
03084
03520
03004
03112
03002
03422
03040

CINE/TV

62050 Los Munsters
62073 Shin Chan
62023 Simpsons
62096 Las tapitas
51005 El Exorcista
62027 Fraggle rock
51027 Mission impossible
51021 La Pantera rosa
57005 Tarzan
51003 El bueno el feo, malo
62039 Rasca y pica
51000 Star wars
51075 Gladiator
62098 La cremita
62007 El equipo A
62029 Verano azul
62005 Coche fantastico
62094 Mas que nada
51087 Terminator
51036 Titanic

LOGOS GIGANTES



75157, 75009, 75139, 75010
75352, 75019, 75412, 75347
75016, 75114, 75060, 75012
75022, 75002, 75112, 75005
75123, 75020, 75331
75011, 75151, 75007

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES SGAERMVMM/513/09/9019

puedes llamar al: **806 52 62 80**

¿FOTOS...




36633, 36329, 35937, 35484






36224, 36614, 36445, 36164, 36494



36613, 36213

ENVÍA **TELE** Código FOTO AL **5646**

Ej: envía TELE 36487 al 5646 para tener al TORO ESPAÑOL en tu móvil.

2 llamadas totalmente perdidas — Encontrar — 45028

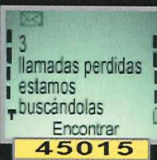
puedes llamar al: **806 52 62 60**



36608



36487



45015



36634



36469

...Y ANIMACIONES ANIMALES






GALLO, VAQUITA, DUMBO, PINGUINO

Envía TELE DUMBO al 5646 para que DUMBO ande en tu móvil !

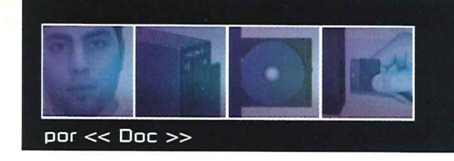





CONEJITO, CONEJO, TORTUGUITA, DINO

...y mucho mas en tu web...

WWW.MOVILATOPE.COM



por << Doc >>



JACKSON Y LEE
Nuestros dos compañeros nos ayudarán a abrir puertas, desactivar artefactos explosivos y eliminar enemigos.

SWAT GLOBAL STRIKE TEAM

El principal objetivo en el juego no es eliminar a los sospechosos, sino arrestarlos; los tres personajes pueden arrestar sospechosos.

Dirige al equipo más preparado de los SWAT



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SIERRA
- DESARROLLADOR: ARGONAUT
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- NIVELES: 21
- CONTINUACIONES: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 53 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2

○	Melee	L1	Lanzar Granadas
□	Intimidar	R1	Disparo Principal
✕	Usar/Recargar	L2	Lanzar Granadas
△	Armamento	R2	Inventario
Cruceta	Órdenes Equipo	Select	Estado
Izq	Avanzar/Strafe	Start	Pausa/Comenzar
Der	Girar/Apuntar	L3	-
		R3	-

△✕□○

Los creadores del mítico *Starwing/Starfox* de **SNES** presentan una nueva forma de entender los *shoot'em-up* en primera persona con ***SWAT: Global Strike Team***. Basándose en la saga *SWAT* para **PC**, **Argonaut** ha creado un *shoot'em-up* diferente a lo que nos tienen acostumbrados **Valve**, **Id** y demás compañías expertas en el género. La parte complicada de los *SWAT* de **PC**, en la que teníamos que seleccionar un equipo, su armamento y planificar cada una de las operaciones ha sido eliminada y, al mismo tiempo, el desarrollo es suficientemente complicado como para no meter al título de **Argonaut** en el saco en el que entran casi todos los juegos de «acción continua» pertenecientes al género *FPS*. El equipo que tendremos a nuestro mando está compuesto por tres componentes con diferentes características. En todo momento podremos dar órdenes (tanto a través del *pad* como del *Headset*) a los componentes del equipo para atacar, abrir puertas, desactivar explosivos, arrestar o inmovilizar personajes, etc. Además de servir para dar órdenes, nuestra voz jugará un papel muy importante en el desarrollo del juego ya que tendremos que obligar a los enemigos a rendirse al grito de «¡Alto, policía!» o «¡Al suelo, SWAT!» A primera vista, este *SWAT* no parece un título que técnicamente haya explotado el *hardware* de **PS2**; **Argonaut** ha diseñado un realista sistema de iluminación que plantea todo tipo de destellos y efectos de iluminación que deslumbran al jugador: al pasar de un lugar iluminado a una zona oscura tendremos que adaptar nuestra «vista virtual» al entorno.



Comandos de voz

Aprende y entrena los comandos

En el menú de opciones encontraremos una lista de comandos para practicar y comprobar el nivel de reconocimiento de voz que posee el título de **Argonaut**.

SWAT: G.S.T.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El sistema de reconocimiento de voz.
- [+] El original sistema de iluminación y adaptación.
- [–] No posee un gran detalle gráfico.
- [–] La reducción en las secuencias.

GRÁFICOS: Lo más destacable es su sistema de iluminación y adaptación al entorno, ya que su frame rate y su detalle son bastante bajos.	8.7
AUDIO: Todas las voces del juego están en castellano. El sistema de reconocimiento de voz es de lo más original que hemos visto.	9.3
JUGABILIDAD: SWAT: GST presenta un desarrollo de juego en equipo muy original. El control y los comandos son todo un acierto.	9.0
DURACIÓN: Por si no fuera poco con las 21 misiones del modo principal, SWAT incluye un modo Cooperativo y hasta un Deathmatch.	9.0

CONCLUSIÓN 18+

El título de Argonaut enfoca los FPS desde un punto de vista más estratégico y calmado. Su sistema de reconocimiento de voz y su original desarrollo son sus principales bazas.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.9 (sobre 10)

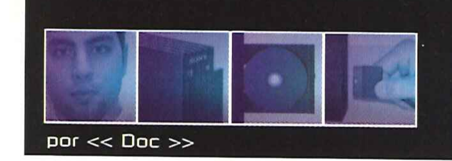
PUNTUACIÓN OFICIAL



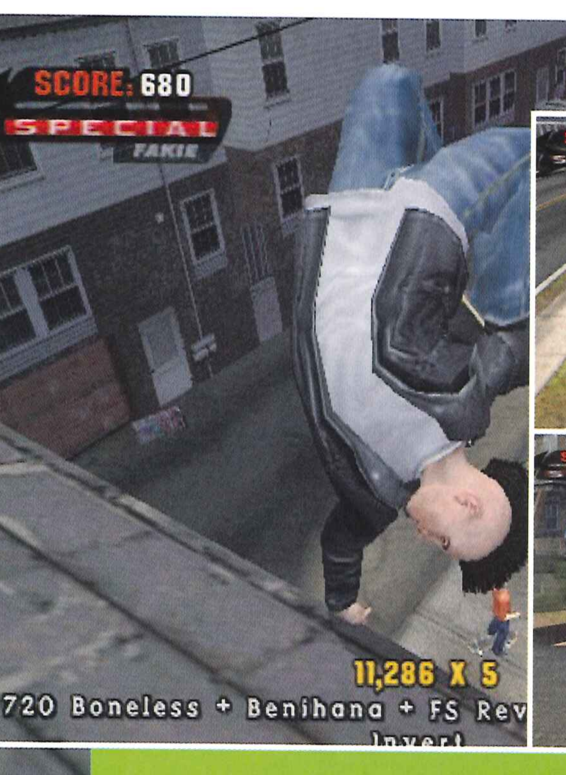
Los efectos de iluminación son lo mejor del motor gráfico de SWAT: GST.



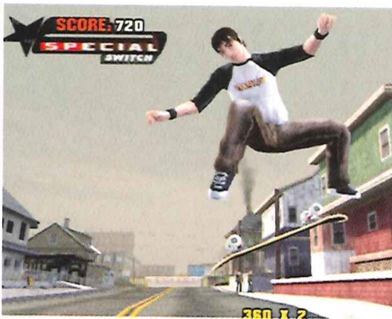
¡CON TRAMPAS Y A LO LOCO!
LOSER
GTB87096
Ataca a tus adversarios con más de 15 armas
Corre en 18 circuitos
Demuestra lo bueno que eres en el modo multijugador
CRASH NITRO KART
Lucha por la victoria con Crash, sus amigos y sus enemigos. Utiliza misiles, bombas, tornados, cubos de hielo y mucho más para adelantar o arrasar a hasta 4 amigos en el modo multijugador. ¡Pisa a fondo, ponte el primero y recoge los restos de tus contrincantes!
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY ADVANCE
UNIVERSAL INTERACTIVE
Vicarious Visions
CRASH CLUB
WWW.CRASHBANDICOOT-EUROPE.COM
VIVENDI UNIVERSAL GAMES. Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid. Tel.: 917355502 - Fax: 917352730. www.vup-interactive.es
"Crash Nitro Kart" interactive game © 2003 Universal Interactive, Inc. Crash Bandicoot y los personajes relacionados y "Crash Nitro Kart" son ™ y © de Universal Interactive, Inc. Todos los derechos reservados. Vivendi Universal Games y el logo de Vivendi Universal Games son marcas comerciales de Vivendi Universal Games, Inc. "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son, o bien marcas comerciales, o bien marcas registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/u otros países y se utilizan bajo licencia de Microsoft. GAME BOY ADVANCE SP, GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE Y EL LOGO DE NINTENDO GAMECUBE SON MARCAS COMERCIALES DE NINTENDO.



por << Doc >>



Para aumentar nuestras características en esta nueva entrega habrá que realizar muchos trucos y combos.





TONY HAWK'S UNDERGROUND

Conviértete en un patinador profesional

Detalles



ANDANDO
En ***THUG*** podrás avanzar andando o corriendo con la tabla bajo el brazo. Podrás combinar esta posibilidad con *grinds* y *ollies.*



DISEÑO DE PARQUES
Esta opción, disponible en la saga desde *THPS2*, permite en esta entrega crear escenarios gigantescos.



DISEÑO DE TRUCOS
Ahora podrás crear un truco mezclando animaciones y elementos de otros movimientos.



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: NEVERSOFT
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- ESCENARIOS: 9
- MODO ON-LINE: 4 JUGADORES
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 106 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

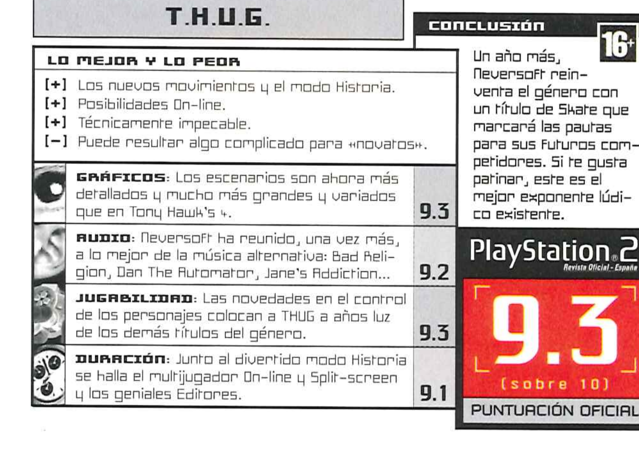


DualShock 2

◯	Grab	L1	Spin
▢	Flip	R1	Spin
⨂	Ollie/Salto	L2	Revert
△	Grind	R2	Revert
✥	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Der	Cámara	L3	-
		R3	-

Neversoft lo ha vuelto a hacer. Un año más, los creadores del título de *skateboard* más famoso de la historia, han reinventado el género a través del exponente del deporte extremo con mejor jugabilidad y apartado gráfico. En esta ocasión, el sistema de juego esquematizado y dividido por niveles de las anteriores entregas ha sido desechado. Ahora, tendrás que crear un personaje y avanzar por los niveles y las misiones a modo de aventura, con un argumento muy entretenido (el objetivo es luchar por ser un Pro del *Skate*) y con situaciones que pocas veces se habían dado en anteriores entregas. Técnicamente ***Underground*** ha sufrido la pequeña evolución que diferenciaba a las dos anteriores entregas de la saga; aunque es con toda seguridad el título deportivo con mejor apartado gráfico (las discrepancias con respecto a *THPS4* no son muy grandes). En su jugabilidad y control es donde se halla la mayor diferencia, con novedades como la posibilidad de manejar vehículos (dependiendo de la misión) o la de colocarnos la tabla bajo el brazo y avanzar por el escenario a pie. Esta posibilidad servirá para llegar a lugares inaccesibles con la tabla e incluso para añadir movimientos a los trucos, pudiendo añadir a los combos algunos segundos «a pie». A su impecable modo Historia se unen el adictivo *Versus*, la posibilidad de diseñar un parque, la tabla y el personaje (al que se podrá poner la cara del jugador con la ayuda de una cámara digital y el *Broadband Adapter* de **PS2**) y el ya «veterano» de la saga: el modo multijugador a través de **Internet**, incluido ya desde el primer **Tony Hawk** aparecido para **PlayStation 2**. ***Tony Hawk's Underground*** presenta una calidad técnica envidiable y la mejor jugabilidad del género del *skateboarding.*

<THUG eleva el original concepto de la saga a la máxima potencia>



T.H.U.G.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los nuevos movimientos y el modo Historia.
[+] Posibilidades On-line.
[+] Técnicamente impecable.
[−] Puede resultar algo complicado para «novatos».

GRÁFICOS: Los escenarios son ahora más detallados y mucho más grandes y variados que en Tony Hawk's 4.	9.3
AUDIO: Neversoft ha reunido, una vez más, a lo mejor de la música alternativa: Bad Religion, Dan The Automator, Jane's Addiction...	9.2
JUGABILIDAD: Las novedades en el control de los personajes colocan a THUG a años luz de los demás títulos del género.	9.3
DURACIÓN: Junto al divertido modo Historia se halla el multijugador On-line y Split-screen y los geniales Editores.	9.1

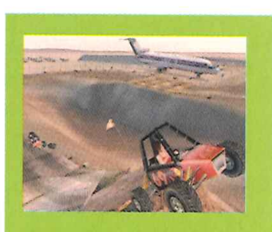
CONCLUSIÓN 16+

Un año más, Neversoft reinventa el género con un título de Skate que marcará las pautas para sus futuros competidores. Si te gusta patinar, este es el mejor exponente lúdico existente.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

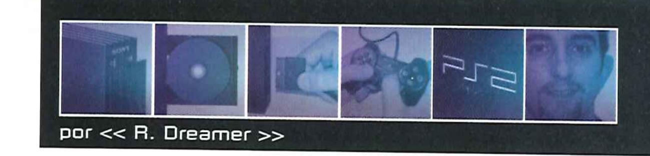


NOVEDADES
Las novedades más importantes que presenta el nuevo *Tony Hawk's* son, sin duda, la posibilidad de ir andando con la tabla bajo el brazo y la opción de diseñar «trucos». Para superar ciertas misiones en algunos de los niveles habrá que pilotar vehículos como un *Buggy* o un rapidísimo coche de *Tuning*.

SOY ESPÍA



EN DICIEMBRE en DVD VIDEO
EDDIE MURPHY
OWEN WILSON
SOY ESPÍA
Espías con mucho estilo
SOY ESPÍA
02003
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
© 2002 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. Todos los derechos reservados.
MATERIAL ADICIONAL:
• Comentarios de Betty Thomas (Director), Jenno Topping (Productor), Peter Tescher (Editor) y los escritores
• Documentales sobre vestuario, efectos especiales y producción
• Documental "Parecer un boxeador"
• Trailer de cine
• Trailers promocionales de "Men in Black", "Mr. Deeds", "Seguridad Nacional" y "Spider-Man"
ESPAÑOL 5.1
INGLÉS 5.1
SUBTÍTULOS
Español, Inglés y Portugués
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
www.columbiatristarvideo.es
DVD VIDEO



por << R. Dreamer >>



JUSTAS
Mide tus fuerzas contra el resto de caballeros para ganar fama, dinero o sus tierras.

Lucha contra el mismísimo y malvado Príncipe Juan.



ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

El clásico de Cinemaware adaptado al nuevo milenio



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CINEMAWARE
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ESTRATEGIA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- TERRITORIOS: 38
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 223 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€

DUAL SHOCK 2

Botón	Función	Botón	Función
○	Mapa/Bloquear	L1	Alejar Mapa
□	Ataque Alto	R1	Alejar Mapa
✕	Ataq. Bajo/Selec.	L2	-
△	Cancelar	R2	-
Cruceta	-	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
		L3	-
Der	-	R3	-

Las batallas

Guerras de tablero

Cuando nos enfrentamos al ejército de otro señor feudal la acción transcurre en un tablero donde dispondremos nuestras tropas estratégicamente.



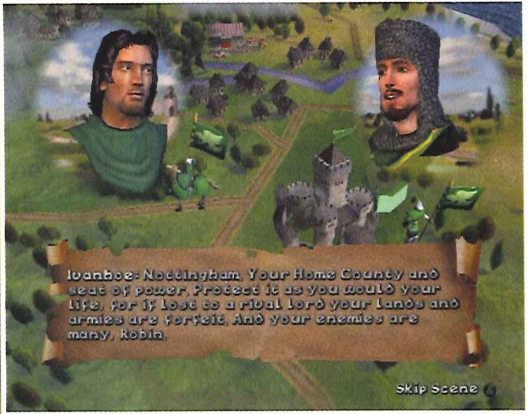
El clásico de **Cinemaware** marcó una época en la que los usuarios de **Commodore Amiga**, **Commodore 64**, **Atari ST**, **PC** e incluso **NES** disfrutaron luchando por devolver el trono a su legítimo rey, **Ricardo Corazón de León**. Pero después de ver y jugar con la reencarnación en **PS2** no creemos que alcance ni de lejos el honor y la gloria del original. Este nuevo *Defender Of The Crown* no posee los atributos que hicieron grande a su «antepasado» aunque mantiene la misma esencia. Para el momento tecnológico que estamos viviendo, los gráficos de este título están muy por debajo de lo exigido a los títulos de primera fila; son demasiado «normalitos» con unas animaciones y escenarios poco elaborados, sobre todo si se tiene en cuenta que las batallas transcurren en una especie de tablero virtual. Sin duda, el atractivo de este título reside en que su mecánica de juego es muy similar a la versión original. La verdad es que casi, casi es idéntica. Tan sólo se ha añadido una fase adicional al comienzo del juego en la que **Robin Hood** se enfrenta al *Sheriff* de **Nottingham**. Una vez asaltado el castillo se pasa a la conquista de **Inglaterra**. Para conseguirlo **Robin** tendrá que contar con la ayuda de sus amigos y, por supuesto, con fondos sufi-

<Esta versión capta perfectamente la esencia del clásico>

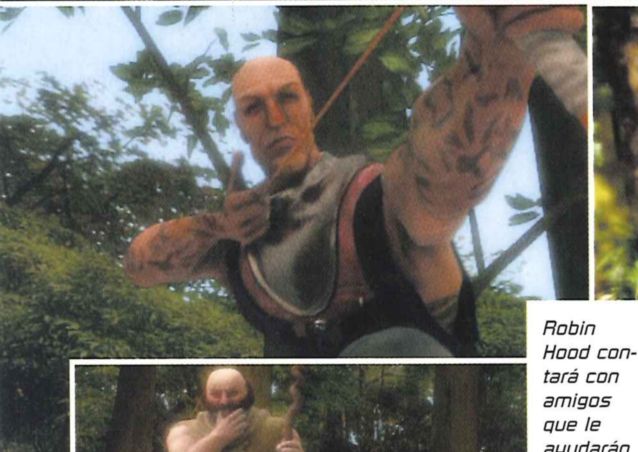




Otra de las posibilidades del juego consiste en asediar las fortalezas enemigas hasta su rendición.



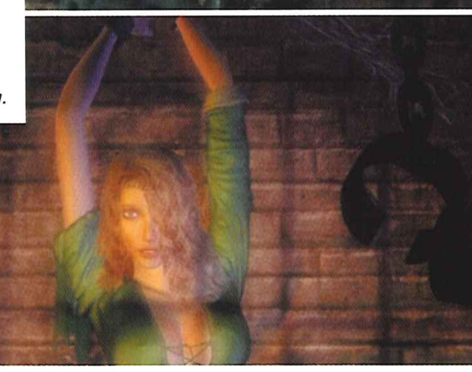
IVANHOE
El cuadro de diálogo para interaccionar con otros personajes.







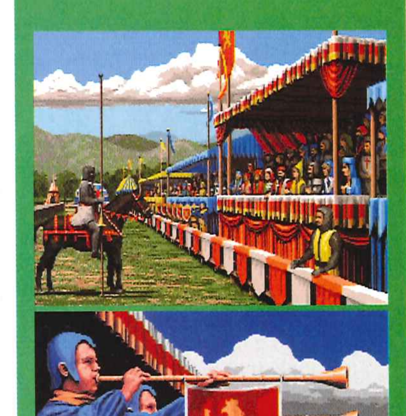
Robin Hood contará con amigos que le ayudarán en su conquista.

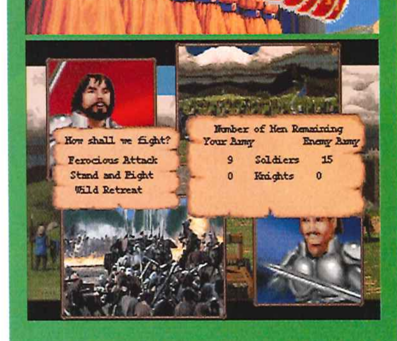


El original

Un clásico entre clásicos

Las pantallas se corresponden con la versión de 1986. La primera entrega fue para **Amiga**, después vino la versión para **Atari ST** y **PC**. En consola, el juego vio la luz para **NES**. En todos los sistemas en los que apareció se convirtió en un juego capaz de cautivar a miles de usuarios para terminar entrando en la leyenda del videojuego.

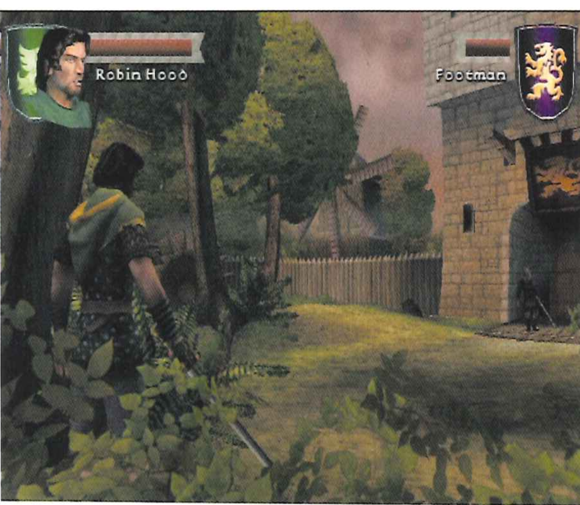




cientes para pagar a sus tropas. El dinero puede obtenerlo participando en torneos, robando en fortalezas ajenas o asaltando al enemigo en los caminos del reino. El objetivo final será terminar con el Príncipe **John** y volver a instaurar en el trono a **Ricardo Corazón de León**. El juego puede resultar muy divertido gracias a la cantidad de variantes que ofrece; sin embargo, el apartado técnico no le hace justicia en ningún momento. Por otro lado, el juego no está traducido al castellano, un factor que sin duda hubiera ayudado a los más nostálgicos a decidirse por este juego. Eso por no hablar del precio, el mismo que los grandes juegos para navidades.

<Su precio y que no esté traducido al castellano lo convierten en una pieza codiciada para los más nostálgicos>

El mapa con los territorios que hay que arrebatar.



ROBIN HOOD: D.O.T.C.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es un título que se desmarca de la tendencia actual del mercado de videojuegos.
[−] Los gráficos son muy flojos para PlayStation 2.
[−] Que no esté traducido al castellano.

GRÁFICOS: Animaciones, escenarios y personajes parecen sacados de una generación intermedia entre PS2 y PSone.	7.4
AUDIO: El juego tiene una gran cantidad de diálogo y es una pena que no haya sido doblado. Los efectos sonoros son escasos.	7.2
JUGABILIDAD: Casi igual que el clásico con una gran variedad, torneos, batallas y asedios, y un poco de acción con estrategia.	8.0
DURACIÓN: Es un juego que requiere paciencia, nos llevará horas y horas aunque tampoco entraña una gran dificultad.	8.1

CONCLUSIÓN 12+

Los jugadores más veteranos tendrán ocasión de revivir momentos memorables. Sin embargo, el precio del juego quizá no sea el más acertado para su calidad.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

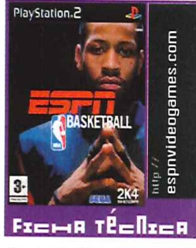
por << Chip&Ce >>

Es una pena que la versión PAL no ofrezca conexión On-line.

Se incluyen repeticiones automáticas y manuales

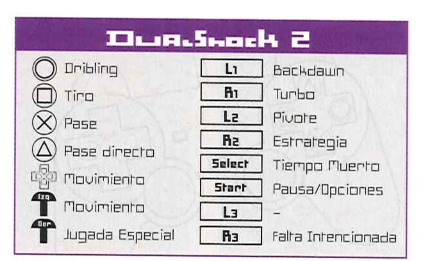
NBA 2K4

El baloncesto de Sega apuesta por la simulación



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: VISUAL CONCEPTS
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- EQUIPOS: NBA + HISTÓRICOS
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 642 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 44.95€



DualShock 2

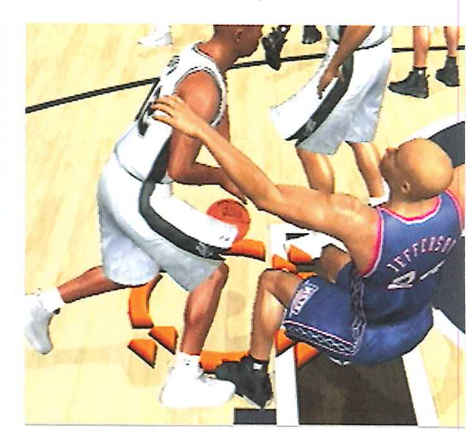
○	Dribling	L1	Backdown
□	Tiro	R1	Turbo
✕	Pase	L2	Pivote
△	Pase directo	R2	Estrategia
Cruceta	Movimiento	Select	Tiempo Muerto
Izq.	Movimiento	Start	Pausa/Opciones
Der.	Jugada Especial	L3	-
		R3	Falta Intencionada

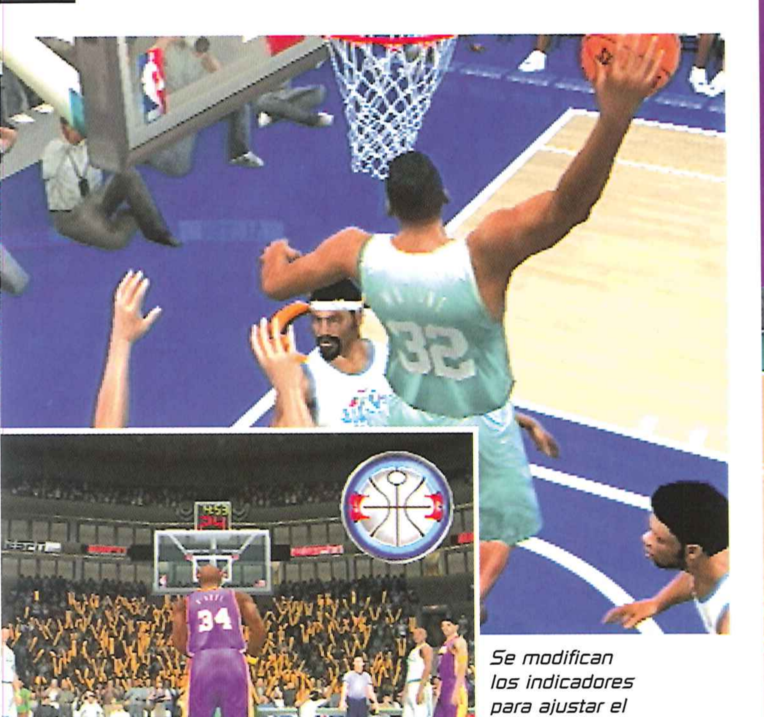
<NBA 2K4 ha aumentado sus posibilidades de juego y ofrece toda la magia de la NBA>

La saga *NBA 2K* fue uno de los buques insignias de **Dreamcast** en el terreno deportivo, gracias a su impresionante calidad gráfica. La desaparición de la citada consola llevó a **Sega** a lanzar *NBA 2K3* para **PS2**. Un año después, la compañía americana vuelve con la cuarta entrega de la serie que, por primera vez, llegará también a otras consolas. El nuevo *NBA 2K* presenta en **Estados Unidos** como gran novedad la posibilidad de jugar a través de **Internet**, siendo el primer programa de baloncesto que permitía la conexión a través de la Red. Es una pena que en la versión PAL se haya suprimido esta opción. En cuanto a las novedades con respecto a la anterior versión, hay que mencionar el modo «24/7». El reto consiste en crear un jugador y participar en múltiples torneos callejeros, en muchos casos partidos uno contra uno y en otras en competiciones por equipos. Los puntos logrados sirven para potenciar a nuestro jugador, así como para obtener múltiples complementos. La opción de baloncesto callejero, tanto en una canasta como a campo completo, también sigue presente aunque se ha incorporado como novedad los partidos uno contra uno. El resto de las opciones son similares a las de su antecesor, ofreciendo diferentes competiciones y la ya clásica temporada en la que se incluye la fase regular y los *Play Off*. Respecto al sistema de control, se mantiene la línea establecida en la anterior entrega con la incorporación de múltiples alternativas debido al mayor número de posibilidades del mando de **PlayStation 2** en comparación con el de **Dreamcast**. En este caso, los botones frontales mantienen la misma utilidad pero, como novedad, se ha introducido en el *pad* analógico derecho la posibilidad de cambiar de dirección y hacer todo tipo de florituras. Curiosamente el nuevo sistema es parecido al bautizado como *Freestyle* en la saga *NBA Live*, sin que el resultado tenga nada que envidiar. En conjunto, las defensas son bastante buenas, lo que hace



Al estilo de ESPN
Nuevas secuencias
Se incrementa el número de secuencias, incluyendo celebraciones, protestas, cambios y tiempos muertos. Los entrenadores ganan protagonismo con respecto a la anterior versión.







Modo 24/7

Basquet en la calle

Este nuevo modo de juego parte de la creación de un jugador. Luego hay que ir superando partidos callejeros en todo el territorio estadounidense. Los puntos obtenidos permiten adquirir extras.

Sólo las repeticiones ofrecen planos más cercanos.

Se modifican los indicadores para ajustar el tiro libre.

complicado anotar con facilidad. Los sistemas de juego (activados con R2) vuelven a tener un papel fundamental a la hora de lograr imponerse tanto bajo los tableros como desde el perímetro. El sistema para ejecutar tiros libres también se ha modificado, cambiando las dos flechas controladas por los botones laterales por un nuevo indicador. En el apartado gráfico se han aumentado las secuencias, incluyendo nuevas celebraciones así como un mayor protagonismo de los entrenadores. Donde el programa se muestra por debajo de la competencia es en la velocidad y espectacularidad sobre la cancha. Así, algunos movimientos se ralentizan y las lejanas perspectivas desde las que puede seguirse el juego no permiten apreciar la calidad gráfica en el diseño de los jugadores. La colaboración de la ESPN se deja notar en el ritmo visual, que se imprime en las retransmisiones televisivas. Los comentarios (en inglés) también mantienen el ritmo mientras que la banda sonora ofrece muchas alternativas durante los menús del juego. En cuanto a nombres propios, señalar tres. Por un lado, el extravagante **Allen Iverson** vuelve a ser la imagen del juego por tercer año consecutivo. La segunda mención se refiere a la ausencia de **Raúl López** en las filas de Utah, mientras que el tercer nombre es la presencia de **Abdul-Jabbar** dentro de una de las selecciones históricas incluidas en el programa. En este sentido, se incluye una selección de los mejores jugadores de los años cincuenta y sesenta, así como los equipos de conferencia de las restantes décadas. En definitiva, ***NBA 2K4*** es un programa repleto de opciones y calidad en el que la simulación es la nota predominante en el terreno de juego y con el que disfrutarán todos los aficionados al buen baloncesto.

En la calle el número de jugadores va del 1 Vs. 1 al 5 Vs. 5

Jugadores





Nombres propios de la NBA

Además de las plantillas actuales de la NBA se incluyen jugadores de las diferentes conferencias de décadas anteriores. Entre estos últimos, destacar la presencia de **Abdul-Jabbar**, uno de los habituales ausentes; mientras que en los jugadores actuales se hecha en falta al español **Raúl López**. Por su parte, se incluyen traspasos como los de **Payton** y **Malone** a los Angeles Lakers.

NBA 2K4

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La mayor cantidad de posibilidades.
- [+] Las secuencias han aumentado en cantidad.
- [+] Tiene una excelente relación calidad/precio.
- [−] Algunos problemas en la velocidad.

Apartado	Nota
GRÁFICOS: Aumentan las secuencias aunque las lejanas perspectivas no dejan apreciar con detalle la calidad de los gráficos.	9.0
AUDIO: Los comentarios son en inglés y la música cumple su papel en los diferentes menús y en la impresionante intro.	8.4
JUGABILIDAD: La saga aumenta sus posibilidades. Las jugadas especiales incluidas en el pad derecho son parecidas a las de NBA Live.	9.2
DURACIÓN: El concepto de simulación hace que la dificultad sea elevada. La variedad de opciones es un elemento a tener en cuenta.	9.0

CONCLUSIÓN 3+

El aumento de la calidad gráfica y técnica son las principales características de un título que sigue apostando por la simulación. Su relación calidad/precio le convierte en una adquisición casi obligada.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





Detalles



BOMBAS GALLINACEAS
Pulsando el botón de círculo, **Bugs Bunny** podrá coger una gallina y lanzarla hacia el objetivo como si de una bomba se tratase.



MIC, MIC....
Colecciona en un nivel 7 bolsas de alpiste y participarás en una apasionante persecución.
Subido en un cohete, El Coyote tendrá que atrapar al Correcaminos.

LOONEY TUNES
DE NUEVO EN ACCIÓN
Revive la nueva película de Warner Bros.



Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** EA GAMES
- **DESARROLLADOR:** WARTHOG
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** PLATAFORMAS 3
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **MUNDOS:** 6
- **PERSONAJES:** 2
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 165 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 63.95€



DualShock 2

◯ Ataque Especial	L1	Acercar Cámara
▢ Golpear	R1	Cubrirse
✕ Salto	L2	-
△ Cambiar Pers.	R2	-
(cruceta) -	Select	-
Izq Dirección	Start	Pausa
Der Mover Cámara	L3	-
	R3	-

△✕▢◯

Cuando un *Loon* está detrás de un juego, significa que el delirio y la acción frenética estará presente. Pero éste no es el caso de esta nueva entrega, fruto de la adaptación al videojuego de la película *Looney Tunes: De Nuevo En Acción*. Claro, que después de ver la locura presidida en títulos como *Taz Wanted* o *Perro y Lobo*, todo parece más racional en cualquier juego de los *Looney*. Así pues, se podría decir que este título conserva el delirante espíritu característico de los personajes más populares de la **Warner** pero apto para todos los públicos; con una mecánica de juego sencilla y un desarrollo lógico de cavilar. Y es que ***De Nuevo En Acción*** posee el mismo argumento que el de la película y reproduce seis de los escenarios que en ella aparecen (como **Las Vegas**, **El Louvre** o los Estudios de **Warner Bros.**). El usuario tendrá que manejar a su criterio al **Pato Lucas** o a **Bugs Bunny**, pues según el desafío que se presente uno será más apto que el otro para afrontarlo. De tal modo que si se necesita acceder a un área bloqueada, el conejo podrá cavar un túnel bajo tierra para acceder a él; y si es indispensable sumergirse en el agua para activar una palanca, **Lucas** no dudará en zambullirse. Sin duda, una aventura muy entretenida con infinidad de minijuegos y sorpresas que nos harán pasar unas tardes muy divertidas. El único pero es que completar los seis mundos no te llevará mucho tiempo, sobre todo si estás acostumbrado a este tipo de juegos.

DISFRACES
De espía, de hawaiano, de vaquero... **Bunny** y **Lucas** tendrán que comprar infinidad de disfraces para burlar al enemigo. Así, el divertido traje de Pato Peligro nos hará invencibles.







Las pruebas de final de fase son, entre otras, domar a un toro salvaje o derribar a 25 Elmer a bombazos.

LOONEY TUNES: DEA

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Manejar alternativamente a ambos personajes.
[+] La gran variedad de disfraces disponibles.
[–] Resulta demasiado fácil para los iniciados.
[–] Los seis mundos se te quedarán cortos.

GRÁFICOS: A veces la cámara se coloca muy lejos de la acción. Diseño de personajes y escenarios sencillos pero bien modelados.	8.2
AUDIO: Las voces al castellano no son las originales, pero no están mal. Música variada y característica de los Looney.	8.0
JUGABILIDAD: Sencilla y sin muchas complicaciones, además continuamente te darán información de cómo afrontar los retos.	8.4
DURACIÓN: Llegar al final de la aventura no te llevará mucho tiempo, pero sí conseguir todos los cachivaches ACME y demás items.	7.9

CONCLUSIÓN

3+

Sin muchas pretensiones, pero muy muy divertido. Adecuado para los que quieran iniciarse en esto de los videojuegos de plataformas. Además, es un fiel reflejo de la película.



8.2 (sobre 10)

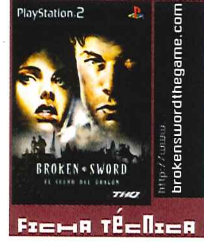
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << R. Dreamer >>

Nico Collard explotará sus conocimientos sobre París.

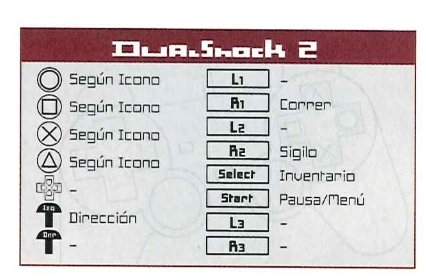
BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN

Una nueva entrega cargada de misterio y humor británico



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: REVOLUTION SOFT.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 2
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 1083 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Según Icono	L1	-
□	Según Icono	R1	Correr
✕	Según Icono	L2	-
△	Según Icono	R2	Sigilo
✚	-	Select	Inventario
Izq	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der	-	L3	-
		R3	-

Revolution Software fue conocida en su momento por títulos como *Beneath A Steel Sky* o *Lure Of The Temptress.* Sin embargo, la compañía no alcanzó el reconocimiento del público hasta que lanzó al mercado la primera aventura de la saga *Broken Sword, La Leyenda De Los Templarios* que vio la luz en **PSone**. Después llegaría *Broken Sword II: Las Fuerzas Del Mal*, un nuevo capítulo de las aventuras de **George Stobbart** combatiendo a los conspiradores contra el orden mundial en un juego con un predominante clima de misterio y el peculiar sentido del humor que **Charles Cecil** y sus pupilos siempre han imprimido en su «criatura». Ambos ingredientes han sido incluidos en la última entrega de la franquicia, ***Broken Sword: El Sueño Del Dragón*** que incluso cuenta con los mismos protagonistas, **George** y **Nico**. Por tanto, se mantiene el espíritu de pasadas entregas aunque el entorno gráfico y el sistema de juego han sufrido una revolución sin precedentes. Las dos ediciones anteriores para **PSone** transcurrían en un entorno 2D muy típico de las aventuras gráficas, con ciertos elementos interactivos y horas de conversación con el resto de personajes. En ***El Sueño Del Dragón***, **Revolution Software** ha optado por cambiar radicalmente el estilo con escenarios tridimensionales por primera vez en la saga. Ahora se podrán apreciar en todo su esplendor los barrios de **París**, los recovecos de la selva de **El Congo** o la ciudad de **Glastonbury**; algunas de las localizaciones por las que **Nico** y **George** tendrán que deambular, investigar e inspeccionar para desentrañar qué se trae entre manos el malvado de turno, **Susarro**. Para la presente edición, **Revolution** ha preparado una nueva conspiración basada en «hechos reales» como el manuscrito *Voynich*, por fin descifrado y la energía de las fuerzas telúricas. Sin duda, la historia es uno de los puntos de enganche del juego, que una vez más se verá salpicada por el sarcástico humor que utilizan los protagonistas para expresar sus diferencias. Pero si el apartado gráfico presenta una diferencia abis-

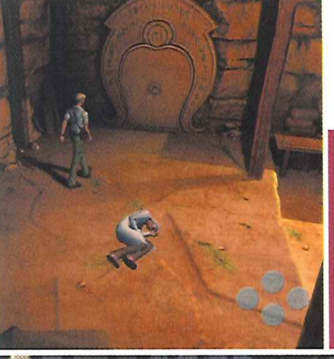




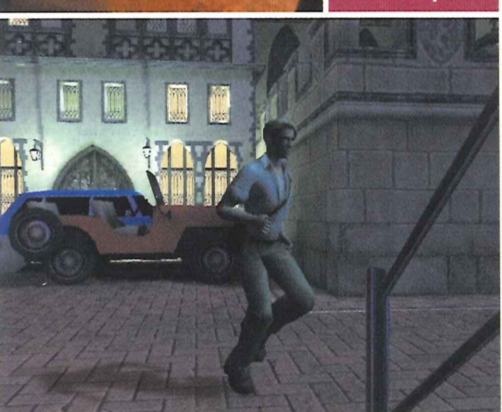
Una extraña mujer ataca a Nico cuando intenta entrevistarse con un hacker.

<Revolution ha inventado un interfaz original y muy intuitivo para PS2>

<Técnicas de infiltración, acción y puzzles>



EL CIENTÍFICO La extraña muerte de **Cholmondely** da las primeras pistas a **George** para dirigirse hasta **Glastonbury**.



En acción



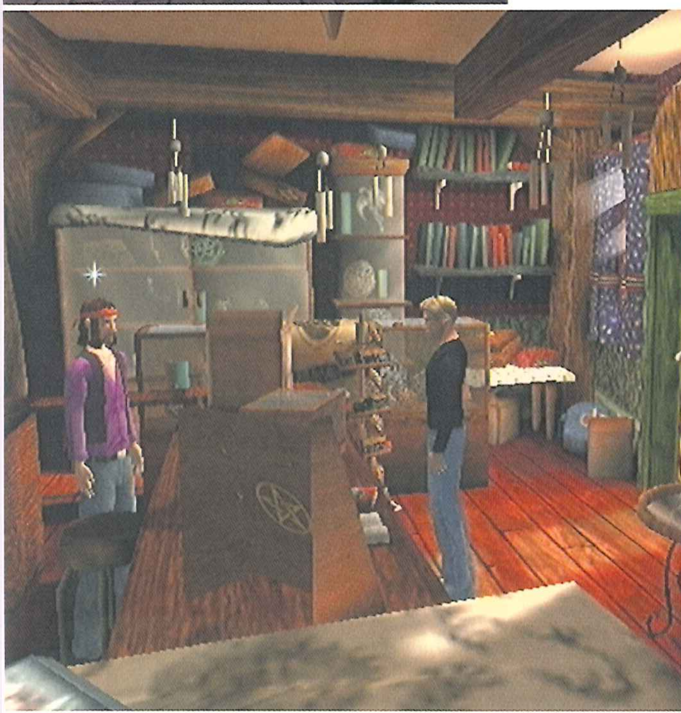
POR LOS BALCONES
Nico es una periodista que no se asusta ante el peligro, es capaz hasta de vencer el vértigo.



A SALTOS
George continúa estando en forma y una vez más volverá a sortear cualquier obstáculo.

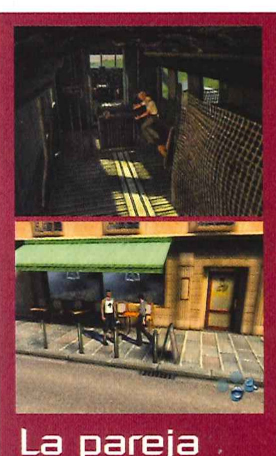


EL VIAJE **París**, **Praga**, **El Congo** y **Glastonbury** en **Inglaterra** son algunos de los lugares que visitarás.





JUGANDO A SER ESPÍA Siguiendo la estela de otros juegos, **George Stobbart** tendrá que imitar hasta el mismísimo **Solid Snake** para sortear guardianes.



La pareja
Dos son compañía
Aunque al principio no esté muy bien avenida, la pareja formada por **George** y **Nico** conseguirá conquistar al jugador y con suerte resolver el misterio.

mal entre las dos primeras entregas y ***Broken Sword: El Sueño Del Dragón***, el sistema de juego utilizado también supone un avance bastante notable. Prácticamente se ha producido un híbrido a medio camino entre las aventuras de «point and click» y los juegos de acción. El interfaz utilizado para que el personaje interaccione con su entorno ya demuestra hasta qué punto **Revolution** ha pensado cuál sería la mejor forma de adaptar su aventura al formato consolero. Dicho interfaz está compuesto por cuatro iconos, cada uno se corresponde con uno de los botones principales del *pad* (Cuadrado, Triángulo, X y Círculo). Dependiendo del objeto que se encuentre más cercano cada icono indicará la acción pertinente a realizar con cada botón. De esta forma y tras un corto periodo de aprendizaje nos veremos sumergidos en el argumento sin apenas darnos cuenta. Aún así, los entornos tridimensionales carecen hasta cierto punto de la gracia que tenían aquellos abigarrados escenarios en 2D del primer y segundo *Broken Sword*. En cuanto al hecho de combinar acción con aventura al más puro estilo clásico, queda resultón pero el último género predomina. Para aquellos que ya se estén frotando las manos para realizar este fantástico viaje en su **PlayStation 2** tan sólo decirles dos cosas: una buena, el juego está traducido y doblado al castellano para disfrutar al máximo; y otra mala, los tiempos de carga son muy pesados.

BROKEN SWORD: E.S.D.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El diseño de personajes y escenarios.
[+] La nueva interfaz para controlar a los personajes.
[+] El juego está doblado y traducido al castellano.
[−] Le falta la gracia de las dos entregas anteriores.

GRÁFICOS: El motor gráfico ofrece algunos escenarios espectaculares y unos personajes recreados casi hasta el último detalle.	8.8
AUDIO: Aquí merece la pena destacar una vez más el doblaje, aunque los efectos sonoros algunas veces brillan por su ausencia.	8.4
JUGABILIDAD: El intento de mezclar la acción con la aventura conversacional tiene cosas buenas, aunque resulta extraño.	8.5
DURACIÓN: Quizá a los más veteranos en estas lides el juego les dure un periquete, y una vez terminado acabará en el estante.	8.0

CONCLUSIÓN 12+

Como siempre, los consoleros ávidos de aventuras no pueden dejar pasar esta oportunidad. Charles Cecil y sus pupilos saben cómo desenvolverse con soltura en el género.

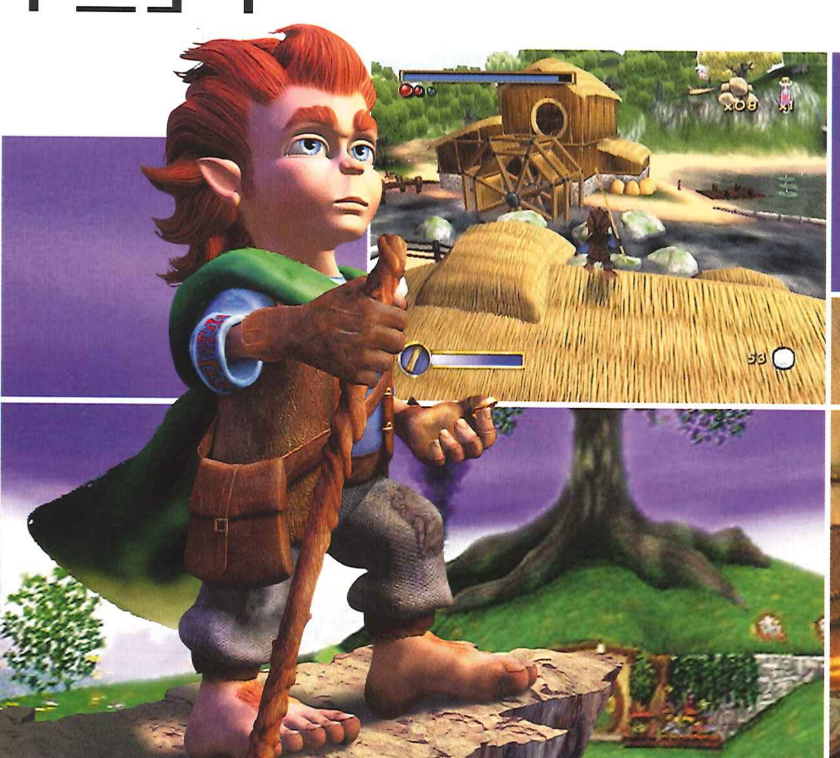
PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



por << R. Dreamer >>





Bilbo abandonará su querida Comarca a cambio de aventuras.





THE HOBBIT

El pequeño gran héroe





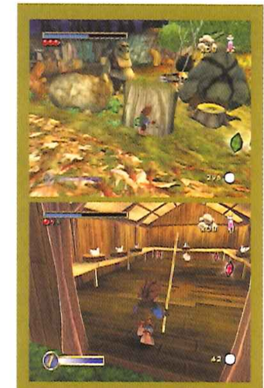
FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: VIVENDI UNIVERSAL
- DESARROLLADOR: INEVITABLE ENT.
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CONTINUACIONES: INFINITAS
- VIDAS: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 373 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DUALSHOCK 2

◯	Cambia Armas	L1	Agacharse/Sigilo
▢	Ataque/Coger	R1	Modo 1ª Persona
✕	Salto/Elegir	L2	-
△	Fijar Blanco	R2	Equipar Anillo
Cruceta	Cambia Armas	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Menú
Der	Mover Cámara	L3	-
		R3	-

La memorable obra de **Tolkien**, preludio de *El Señor De Los Anillos*, ha recibido un merecido homenaje por parte de **Inevitable Ent.** En primer lugar porque este grupo desarrollador se ha dignado a plasmar las aventuras de **Bilbo**, el joven *Hobbit* aprendiz de ladrón, en un juego de aventura; y en segundo, porque determinados escenarios hacen justicia al mundo imaginado por el escritor británico. Es más, esta encarnación poligonal de ***The Hobbit*** es una fiel representación del libro y seguramente más de un lector encontrará satisfechas sus expectativas. Sus creadores hasta se han molestado en narrar las elipsis sobre imágenes en color sepia, recordando hasta cierto punto el efecto de una historia contada junto al fuego. Para colmo, **Inevitable Ent.** ha adoptado el sistema de juego de *Zelda*, llegando incluso a importar el uso de un único botón para fijar un objetivo durante las batallas. Sin embargo, no ha captado de igual forma la esencia del juego de **Link**. Hay ciertos detalles que impiden que ***The Hobbit*** sea uno de los juegos estrella, como ocurre con la animación de los personajes que podría haber sido más depurada. Es decir, el sistema de combate se parece al de *Zelda* pero no llega a tener su contundencia. ***The Hobbit*** es un título que tiene sus momentos brillantes, sobre todo empleando la luz en algunos escenarios, y tiene su gracia como cuando hay que pasar sigilosamente entre los *trolls*, pero no llega a rematar la faena. Ahora que la obra de **Tolkien** está tan de moda, aunque para algunos lo ha estado siempre, ***The Hobbit*** también se verá beneficiado por el fenómeno.



UN APRENDIZ DE LADRÓN
El joven **Bilbo** comenzará a forjar su leyenda (en el juego) consiguiendo provisiones para los enanos, llegará incluso a robar huevos. Aunque poco a poco irá ganando confianza y será capaz de robar hasta a los *trolls*.



Imágenes en tono sepia complementan la narración.



THE HOBBIT

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La historia del juego se ciñe al libro.
[+] Algunos paisajes resultan memorables.
[−] La animación de los personajes y no haber depurado un poco más el apartado gráfico en general.

GRÁFICOS: El Hobbit está a medio camino entre un espectáculo visual y unos gráficos normalitos, tiene de todo.	8.7
AUDIO: La banda sonora rememora un aire de cuento infantil muy apropiado para un juego de este estilo.	8.8
JUGABILIDAD: Casi, casi como si fuera un Zelda. Acción, infiltración y un buen surtido de puzzles para sazonar la aventura.	8.2
DURACIÓN: El juego no implica una dificultad excesiva por lo que todo dependerá de nuestra habilidad para terminarlo.	8.0

CONCLUSIÓN 7+

Si te gustó el libro de El Hobbit, este juego será una estupenda oportunidad para recordar las peripecias de Bilbo, aunque es una pena que el juego sea un poco «light».

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.4 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Nemesis >>

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Lo mismo, pero más bonito



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ATARI
- DESARROLLADOR: DIMPS
- DISTRIBUIDOR: ATARI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- LUCHADORES: 34
- CAPÍTULOS: 9
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 44 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

○	Energía	L1	-
□	Puñetazo	R1	Puño+Patada
✕	Guardia	L2	-
△	Patada	R2	Puño+Guardia
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

<Esta vez Dimps ha adaptado toda la trama final de Dragon Ball Z hasta la derrota de Boo>

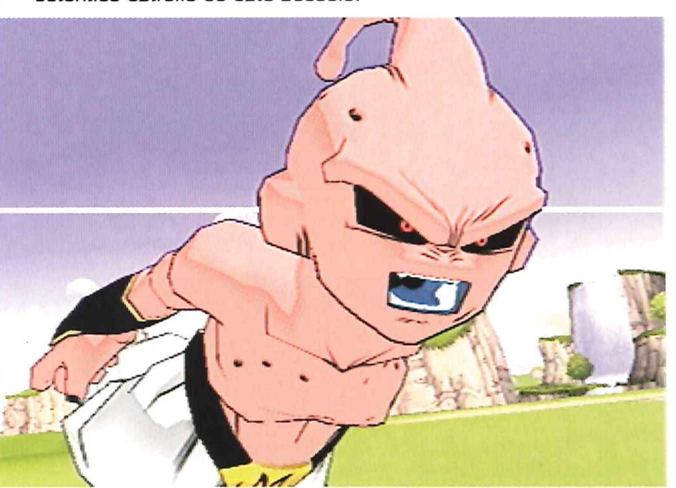
Cuando el primer *Budokai* vio la luz hace justo un año ni los comerciales más optimistas de **Atari** (entonces conocida como **Infogrames**) podían imaginar la tonelada de copias que iban a vender en todo el mundo. Por ello no es de extrañar la prisa que se han dado en poner en circulación una secuela, ampliamente superior en el apartado gráfico y con una extensa vida de juego pero que hace aguas, inexplicablemente, en aquellos aspectos que hicieron grande a su predecesor. Principalmente, en la presentación del producto. El primer *Budokai* deslumbró, ante todo, por sus sensacionales *intros*, verdaderas recreaciones poligonales de secuencias que todos recordábamos del manga y la serie de TV original. Pues bien, no encontrarás nada de eso en ***Budokai 2***. Salvo la, por otro lado muy bonita, *intro* de dibujos animados, los sucesos del modo Historia (llamado modo Dragón) que se desarrollan atropelladamente sin secuencias de introducción o pantallas estáticas. Como la primera entrega, ***Budokai 2*** está pensado principalmente para el mercado **USA**, donde *Dragon Ball Z* causa un furor parecido al que invadió **España** en los años 92/93. Desgraciadamente, la primera época de *Dragon Ball* (narraba la infancia y juventud de **Son Goku**) no tuvo en **EE.UU.** ningún éxito. Por ello, **Atari** y **Dimps** han vuelto a «pasar» de ella para comenzar la aventura donde empezó el primer *Budokai*: con el arranque de *DBZ* y la llegada de **Raditz**, **Vegeta** y **Nappa** a la Tierra. Claro, esto les causaba el inconveniente de tener que repetir las mismas *intros* y situaciones que el juego anterior, por lo que han solucionado la situación de un plumazo inventándose una mecánica de juego de tablero (el llamado modo Dragón), en el que jugador salta de una casilla a otra en busca del enemigo, cosechando tesoros y poderes por el camino. La idea es original y en principio atractiva, pero a las pocas horas se convierte en algo monótono y sin sentido. Pese a ofrecer potencialmente un catálogo de 36 personajes seleccionables, sus creadores se empeñan en resucitar una y otra vez a **Cell** y **Freezer** a modo de enemigos secundarios, mientras que **Boo** desarrolla sus múltiples transformaciones. En el otro lado de la balanza, unos gráficos notablemente mejorados res-

Cómo no, el movimiento estrella de la serie: el Kamehameha.





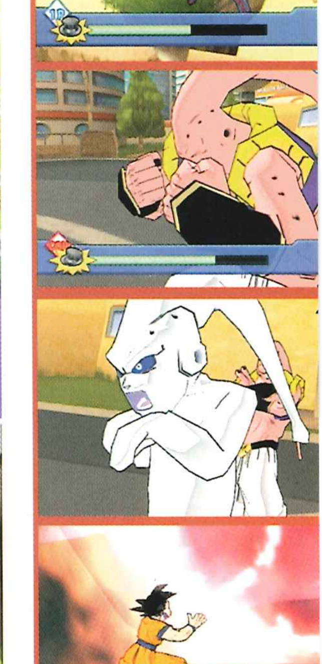
Boo, el gran ausente del primer Butoden, es la auténtica estrella de esta secuela.





Tendrás que ganar toda la pasta posible para desbloquear extras y nuevos movimientos.

Antes de ir al modo Historia, visita el Tutorial.



ESPECIALES
Junto al remozado *look* gráfico, la gran novedad de ***Budokai 2*** es la incorporación de un buen número de movimientos especiales, aún más espectaculares que los mostrados en la primera entrega. Es una pena que jugando contra la CPU no merezca la pena desarrollarlos, ya que ésta prefiere enfrascarse en una tosca guerra de patadas y puñetazos.

pecto a la entrega anterior, con un diseño más estilizado y cercano al cómic original, y un toque preciso de *cell-shading*. La mecánica permanece inalterable, con un desarrollo cercano a los combates 2D de toda la vida y la siempre agradecida posibilidad de empotrar al rival contra una montaña. Para aumentar la espectacularidad de los combates, ***Budokai 2*** incorpora nuevos movimientos especiales, pero desgraciadamente estos tienen poca utilidad a la hora de enfrentarse a la máquina. La CPU, poco amante de las florituras, se decantará más (sea cual sea el nivel de dificultad elegido) por una machacona combinación de patadas y puñetazos que acabarán con tu paciencia (y tu barra de energía) rápidamente. El *Dojo* del Gran Torneo de las Artes Marciales (idéntico al del manga original) es el mejor sitio para probar, frente a otros jugadores humanos, las nuevas llaves especiales que ofrece este ***Budokai 2***, algunas de ellas verdaderamente deslumbrantes. Como fan acérrimo del manga original de **Akira Toriyama**, reconozco que siento algo especial al ver a sus personajes tan magníficamente recreados en un videojuego. ***Budokai 2*** es un verdadero festín para la vista, aunque no es comparable a la Primera División (*Virtua Fighter*, *Tekken*, *Soul Calibur*). Ese fanatismo por *Dragon Ball*, que me convirtió en el pasado en víctima de decenas de mediocres lanzamientos para consola basados en *DBZ*, es el que hace rebelarme ante la insulsa mecánica de tablero de este juego, sobre todo tras experimentar hace menos de un año una verdadera obra maestra sin fallos llamada *DBZ Budokai*. ¿Por qué entonces darle un 8.9 al juego? Por su incalculable vida. En la actualidad hay pocos *beat'em-ups* que obliguen al usuario a jugar durante semanas o meses como hace éste. La necesidad de conseguir dinero para comprar cosas tan elementales como nuevos escenarios, trajes, personajes e incluso entrenamientos te obligará a estar encadenado al tablero, te guste o no. Si eres capaz de soportarlo, tendrás tu recompensa.

DBZ BUDOKAI 2

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El nuevo look gráfico, más cercano al manga.
- [+] La enorme vida que ofrece el modo Dragón...
- [−] ...si eres capaz de soportar su tediosa mecánica.
- [−] nada de intros o secuencias basadas en la serie.

GRÁFICOS: Pocas veces el cell-shading ha quedado más que justificado. Es como ver una página del manga de Toriyama en acción.	9.0
AUDIO: Las voces en inglés son una importante mejora respecto al primer Butoden y sus irritantes diálogos en japonés.	8.0
JUGABILIDAD: Algunos movimientos nuevos son sensacionales. Lástima que la máquina se empeñe en machacar con puños y patadas.	7.8
DURACIÓN: Si tienes el suficiente aplomo, el modo Dragón te proporcionará un sinfín de sorpresas...	9.2

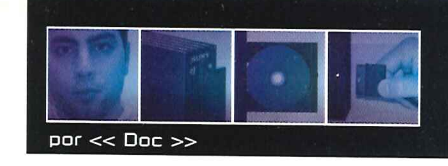
CONCLUSIÓN 3+

Superior en el apartado visual al primer Butoden, lo único que acaba lastrando esta secuela es su tediosa mecánica de tablero.

PlayStation Revista Oficial - E…

8.9 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





Los escenarios están delimitados por paredes invisibles.







Xion se encuentra disponible desde el principio.

BLOODY ROAR 4

Los salvajes «Zoántropos» regresan a PS2



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: HUDSON SOFT
- DESARROLLADOR: HUDSON SOFT
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 18
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 8
- MEMORY CARD: 81 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,99€



DUALSHOCK 2

○	Bestia	L1	-
□	Puño	R1	-
✕	Defensa	L2	Movimiento 3D
△	Patada	R2	Movimiento 3D
Cruceta	Movimiento	Select	-
Izq	-	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-

Tras significar una gran alternativa al todopoderoso *Tekken* en la generación **PSone** y de pasar desapercibido con su tercera entrega, creada en exclusiva para **PS2**, el *beat'em-up* de **Hudson** regresa a los 128 *bits* de **Sony** con el *Bloody Roar* más completo de la saga. Si en la tercera entrega, **Hudson** sorprendió a los aficionados a los *beat'em-up* con un motor gráfico impresionante, en esta ocasión ha sido el apartado jugable el potenciado; con nuevos elementos en su control (como la defensa) y en sus modos de juego (como el modo Carrera). Ahora, el sistema para convertirnos en bestia ha sido modificado, unificando las dos barras de energía (vida y bestia). De tal forma que para eliminar a un enemigo tendremos que vaciar ambos indicadores; cuando el de la energía se vacía completamente, el personaje se convertirá irremediablemente en bestia y sólo morirá cuando su barra de bestia desaparece totalmente. El control ha sido mejorado con un sistema de movimiento 3D más preciso, nuevos especiales (que no nos dejarán sin posibilidad de convertirnos al hacerlos) y un nuevo método para esquivar los golpes. Al pulsar el botón «X» justo antes de recibir un golpe, nuestro personaje esquivará al oponente y contraatacará (con posibilidad de combinar con especiales), a algunos les recordará al mítico *King Of Fighters'95*. Entre los nuevos personajes se hallan **Nagi** «The Spurious», que adoptará un aspecto semi-robótico al transformarse; y a **Reiji**, personaje cuya transformación le convertirá en un gigantesco cuervo.

Modo Carrera

Tras la estela de VF4 Evo.

Hudson ha incluido un nuevo modo a través del que nos moveremos por un gigantesco mapa, enfrentándonos a una ingente cantidad de enemigos y consiguiendo puntos que intercambiaremos por nuevas habilidades, extras y golpes especiales.

BLOODY ROAR 4

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El nuevo modo Carrera es de lo más original.
- [+] Su jugabilidad supera a la de sus antecesores.
- [−] La animación de los personajes es algo artificial.
- [−] No es técnicamente comparable a VF4 o Tekken 4.

GRÁFICOS: Las animaciones siguen siendo tan artificiales como siempre. Tiene algún efecto original, pero nada del otro mundo.	8.6
AUDIO: Las melodías con mucho guitarreo y de buena calidad presiden el apartado sonoro de Bloody Roar 4.	8.9
JUGABILIDAD: Esta cuarta entrega aporta muchas más novedades en este apartado que cualquier otro Bloody Roar.	9.0
DURACIÓN: El modo Carrera añade mucha vida a un título que, de otra forma, sólo aguantaría con el Arcade y el Versus.	8.6

CONCLUSIÓN 16+

Aunque técnicamente no puede compararse a VF4 Evo. o Tekken 4, su completa jugabilidad al más puro estilo arcade gustará a los aficionados más «hardcore» de los beat'em-up.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.6 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





EL SONIDO DE ANTES

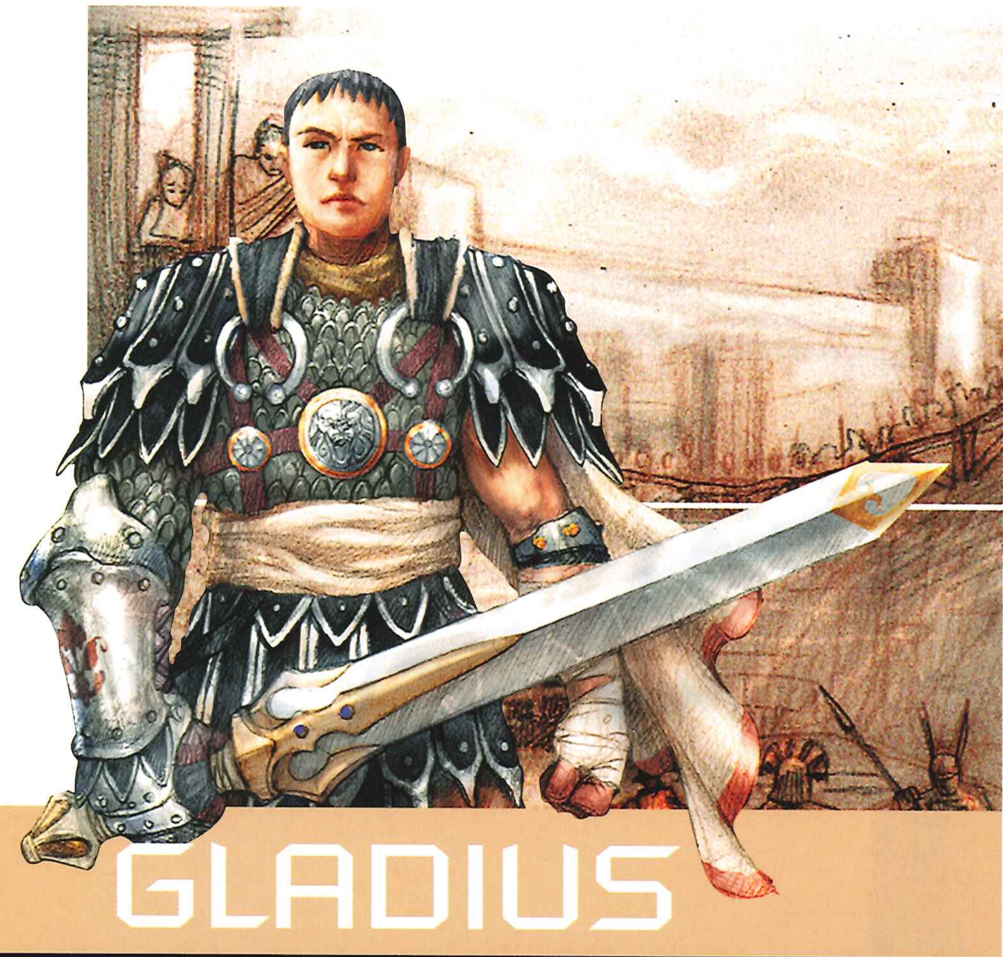


EL SONIDO DE AHORA



CREATIVE



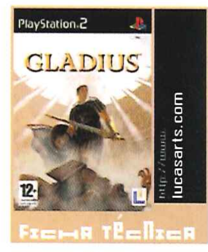




EL CAMPO DE BATALLA
Ofrece al principio un aspecto bastante confuso, pero pronto aprenderemos a interpretar todos los iconos.

GLADIUS

La gloriosa época romana interpretada por Lucas Arts



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: LUCAS ARTS
- DESARROLLADOR: LUCAS ARTS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- FASES: 4 MUNDOS
- TORNEOS: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 362 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,95€



DualShock 2

○	Combos	L1	Línea de Ataque
□	Escuela/Combos	R1	Menú
✕	Confirmar	L2	-
△	Anular	R2	-
Cruceta	Elegir Ataque	Select	Pasar Secuencia
Izq	Movimiento	Start	Pausa/Opciones
Der	Cámara	L3	-
		R3	-

Parece que los programadores de **Lucas Arts** poco a poco van aprendiendo a programar y afortunadamente ya no se limitan a adaptar la trilogía del tío **Lucas** a través de adaptaciones que dejan algo que desear. Hace ya mucho tiempo que tuvimos constancia del desarrollo de este original proyecto, concretamente durante la celebración del **E3** del año pasado, hace ya 18 meses. Desde entonces el desarrollo parecía no avanzar mucho y casi por sorpresa nos llegó una versión jugable que disipaba todos nuestros temores sobre la calidad del título en cuestión. Lo primero que nos sorprendió de ***Gladius*** fue su argumento y su ambientación. Todos dábamos por hecho, dada la temática del título, que la acción del nuevo lanzamiento de **Lucas Arts** se enmarcaba en la época romana. Y esto, aunque no es del todo falso, tampoco hace justicia al fascinante mundo que pone ante tus ojos. En efecto, encontraremos Coliseos, gladiadores, sandalias y falditas cortas, pero también minotauros, brujas, muertos vivientes y *valkirias*. Podríamos decir que es una mezcla de tres mitologías diferentes, que se corresponden con los tres territorios en los que se desarrolla la aventura: el mundo romano, el nórdico (con **Yeti** incluido) y el egipcio, todos ellos bastante «originales». Tras la bella secuencia de introducción, que nos pone en antecedentes sobre la compleja historia, podremos elegir entre dos personajes que suponen también dos campañas distintas. **Úrsula** es una joven princesa de *Nordagh* (las tierras del Norte) y *Valens* es el hijo de un famoso gladiador de Imperia (**Roma**). Cada uno cuenta con su propio nivel de dificultad y su propia trama, aunque se unirán al avanzar en el juego. Respecto a la jugabilidad, se ha creado un sistema muy complejo que al principio puede asustar a los que no estén acostumbrados a esta mezcla de RPG y estrategia, pero que luego se revela como lleno de posibilidades. Nosotros controlamos a un grupo de gladiadores (al principio sólo dos, pero podremos ir reclutando a más en los

<Un juego de rol y estrategia por turnos muy complejo>



Ursula, la joven guerrera Valkiria, cuenta con poderes innatos. Por ello es perseguida por una orden de brujas que quieren resucitar a un maligno Dios.



EL MENÚ EN PANTALLA
En todo momento tendremos información de nuestra vida, la del rival y la cantidad que le restaremos.









La pantalla superior se irá llenando con los trofeos que consigamos.



El Sistema de Juego

Sigue los pasos para triunfar en Gladius

La multitud de pantallas de menú de ***Gladius*** esconden un juego lleno de posibilidades. Para lograr la victoria deberemos contar con un grupo de gladiadores lo más equilibrado posible, que incluya todas las variables posibles: clase, raza, procedencia, alineación elemental...



En la escuela podremos observar a los gladiadores.



Al entrar en un pueblo se nos abrirán varias opciones.



Podremos elegir en qué liga participar.



Una vez dentro deberemos colocar a los luchadores.

<A pesar de las pantallas, Gladius aparecerá traducido y doblado al castellano>

pueblos que visitemos). La navegación se realiza a través de un mapa general de la zona en el que se encuentran varias poblaciones. Al entrar en ellas podremos participar en las ligas disponibles. Nuestro objetivo será vencer el campeonato de cada una de estas «Arenas» para así poder acceder al torneo del territorio en cuestión y, al superarlo, acceder a una nueva zona. Cada una de las ligas cuenta con unas restricciones muy claras y sólo si las cumplimos podremos luchar en ellas. Desde el sexo de nuestros gladiadores hasta la clase, pasando por la hora del día en que nos encontremos. Una vez dentro, podremos elegir qué gladiadores participarán en la batalla y su colocación en la Arena. Después pasaremos a la lucha en sí, que se desarrolla mediante un sistema de turnos. Bajo una perspectiva tridimensional cercana (ya que las dimensiones de las fases no son muy grandes) daremos órdenes a nuestros gladiadores y veremos cómo la máquina controla al equipo (o equipos) rivales. El terreno está dividido en retículas y al avanzar aparecerán unas flechas que mostrarán nuestro camino. Cuando llegue el turno de atacar deberemos mostrar nuestra habilidad con el *pad* al tener que introducir combinaciones de botones en el menor tiempo posible o detener un medidor en una pequeña zona iluminada. Esto aporta originalidad y frescura para hacer el desarrollo menos rígido. Según vayamos ganando en las batallas ganaremos experiencia, subiremos de nivel y con ello obtendremos nuevas habilidades. Todas estas posibilidades hacen que, una vez sumergidos en su mecánica (que desde luego no agradará a todos los públicos) no podamos parar de jugar, pues siempre estaremos a un nivel de conseguir aquel poder que ansiamos o a una victoria de la liga que pretendemos conquistar. Original, profundo, complejo y enmarcado un un género casi virgen. Sin duda, ***Gladius*** se convertirá en juego de culto.





ARENAS
Los campos de batalla recrean localizaciones clásicas como un circo romano, junto con otras más originales como el claro de un bosque.

GLADIUS

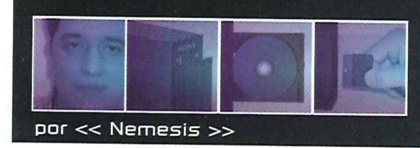
LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] La cuidada ambientación y la trama.
- [+] Las posibilidades de juego que ofrece.
- [+] Sabe hacerse extraordinariamente adictivo.
- [−] Técnicamente es bastante simple.

GRÁFICOS: Destaca sobre todo la variedad de personajes diferentes. Por lo demás es bastante normalito y nada espectacular.	8.0
AUDIO: Las melodías épicas te acompañarán durante tu periplo por el juego. El sonido corre a cargo del sistema THX de Lucas.	8.4
JUGABILIDAD: Las posibilidades son tantas que al principio abruman. Más tarde te engancharán si te gustan las cosas pausadas.	9.1
DURACIÓN: Los programadores prometen más de cuarenta horas de juego. Todo depende de tu persistencia.	9.2

CONCLUSIÓN 12+

Los aficionados a los RPG estratégicos por fin cuentan con un título con el que saciar sus ansias de aventura. Si no vienen de Oriente, nos conformaremos con los de Occidente.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
9.0 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

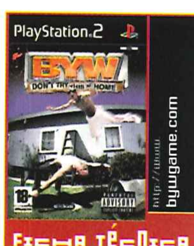

por << Nemesis >>



Drunko Vs. Chicharrón... Son sólo dos de las estrellas de la BYW.

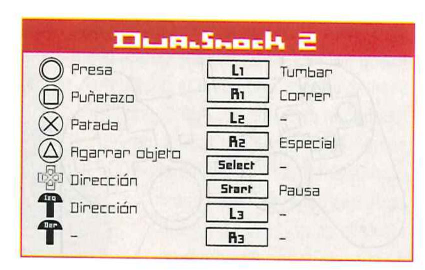
BACKYARD WRESTLING

Auténtica «basura blanca» saltándose los dientes



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: EIDOS INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: PARADOX DEV.
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- LUCHADORES: 20
- MODOS DE JUEGO: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

◯	Presa	L1	Tumbar
▢	Puñetazo	R1	Correr
✕	Parada	L2	-
△	Agarrar objeto	R2	Especial
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

El término *White Trash* (basura blanca) se utiliza en **EE.UU.** para definir despectivamente a ese amplio espectro de población, con pocos recursos económicos, que reside en parques de caravanas o directamente en barracas. Por y para ellos nació esta nueva asociación de lucha libre, la *BYW*, que combina la lucha libre más casposa con acrobacias descerebradas a lo *Jackass* y macizas mostrando carne. La fórmula, pese a su pobreza de medios, está cobrando una gran popularidad en **EE.UU.**, lo que ha auspiciado la comercialización de un par de DVD con imágenes de los combates y sus «azafatas», y este videojuego; el juego de *wrestling* más violento que se ha visto en siglos. No es para menos, teniendo en cuenta quien lo firma: nada menos que **Paradox**, los californianos que perpetraron *Thrill Kill*, un *beat'em-up* para **PSone** tan bestia que nadie se atrevió a distribuirlo. Los tiempos han cambiado y este *BYW*, aunque no le va a la zaga en sangre y violencia, no ha tenido tantas dificultades para llegar a las tiendas. Como juego de *wrestling* es flojo, el control es pobre y la calidad gráfica no está a la altura de títulos como *Smackdown!*. Eso sí, si buscas violencia y erotismo barato, lo vas a encontrar y en cantidad.

«Cabalga, chica», dijo ella mientras su...



Vídeos «Piñas» a lo *Jackass* y montón de chicas...

BYW: DON'T TRY THIS...

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Los vídeos a lo Jackass... Y los de las chicas.
- [+] Escenarios con elementos para destruir.
- [−] La detección de movimientos es lamentable.
- [−] La opción de crear un luchador es muy limitada.

GRÁFICOS: El efecto de la sangre está muy conseguido, pero el diseño de los personajes es pobre y la animación, paupérrima.	6.9
AUDIO: Al menos podrás alucinar escuchando auténticas perlas del Metal más duro: Sepultura, Anthrax o Biohazard.	8.5
JUGABILIDAD: Cualquier objeto que te lanze el rival acabará alcanzándote, por mucho que corras. Y es sólo uno de sus muchos lunares.	6.0
DURACIÓN: La busca y captura de nuevos vídeos es el único aliciente posible que se le puede encontrar a este juego.	6.8

CONCLUSIÓN 18+

Este juego hace que Smackdown o la saga RAW parezcan obras maestras. Como juego de wrestling es mediocre, por mucha chica ligera de ropa que hayan colado en los vídeos.



6.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

Prince of Persia

Las Arenas del Tiempo™

¡Nuevas aventuras con increíbles gráficos en tu móvil!

NOKIA

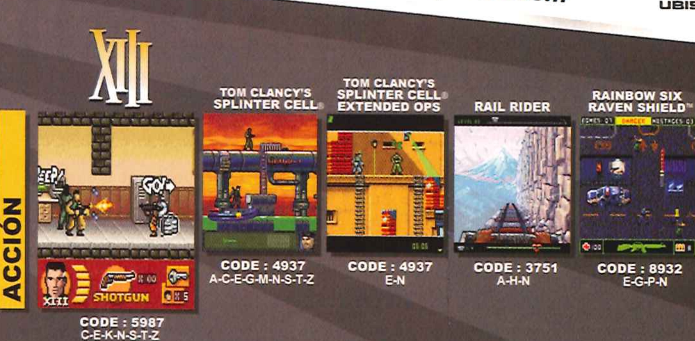
CODE : 6852
C-E-K-N-S-T-Z

Descárgate ¡los mejores juegos en tu móvil!

También disponible para PlayStation® 2, GBA y PC CD-Rom.
www.prince-of-persia.com

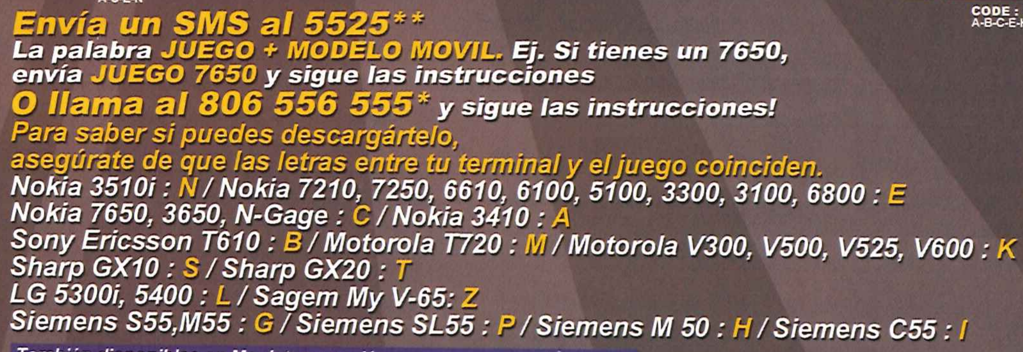
UBISOFT













También disponibles en Movistar emoción.
Entra en juegos-videojuegos y descárgatelos. MoviStar emoción

* Vía 806: 1,06 €/min desde una línea fija y 1,40 €/min desde un móvil, IVA incluid

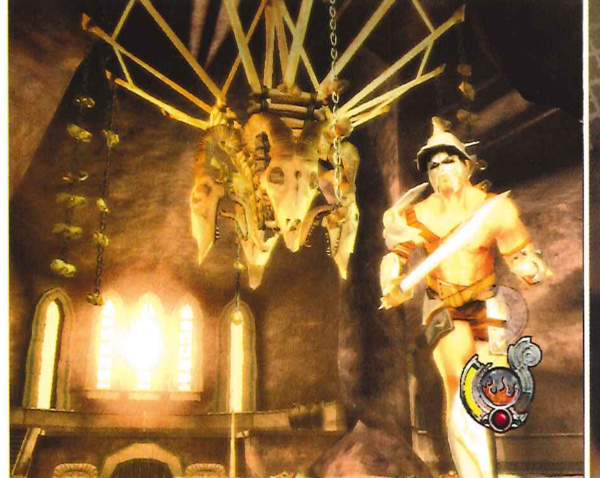
** Vía SMS te cargan 1,04€/SMS (4 SMS por descarga de un juego a color y 3 SMS por la descarga de un juego en blanco y negro). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego.
Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Gameloft podrá contactarte vía sms para ofrecerte nuevas promociones de sus juegos. Dispones no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios de los mismos.
Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com

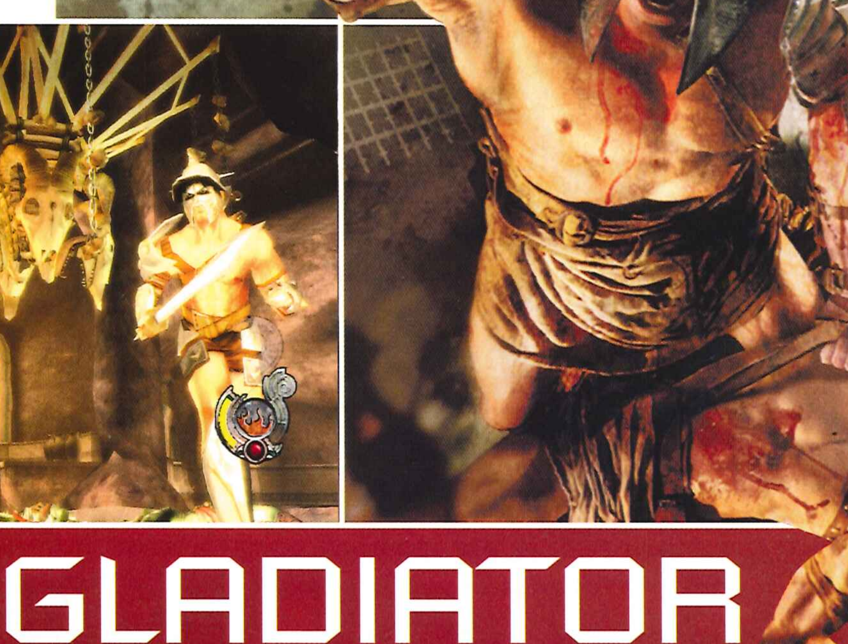
Más juegos y más móviles en www.gameloft.com



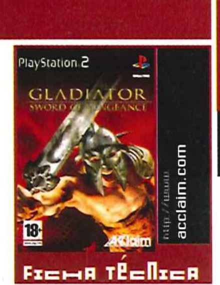


<< Dani 3po >>





GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE
Sangre y sudor sobre la arena



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM MANCHESTER
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 10
- VIDAS: ENERGÍA
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 94KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

DualShock 2

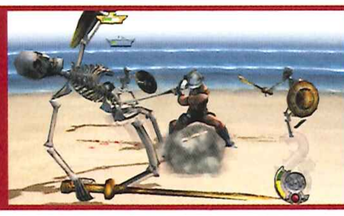
○	Acción	L1	Llave Secundaria
□	Ataque 2	R1	Llave Primaria
✕	Ataque 1	L2	-
△	Magia	R2	-
Cruceta	Selección Blanco	Select	Cambiar Arma
		Start	Pausa
Izq	Dirección	L3	-
Der	Cámara	R3	Caer



Y no hablamos de la «fiesta» nacional, sino de la última producción de los estudios británicos de **Acclaim**. Últimamente los estudios europeos de esta compañía han estado bastante ocupados, produciendo títulos como *Summer Heat Beach Volleyball*. Coincidiendo con el lanzamiento de *Gladius*, que cuenta con una ambientación similar, se pone a la venta un título que poco tiene que ver en su mecánica con el de **Lucas Arts**. En esta ocasión nos encontramos con un *arcade* frenético y de lo más accesible, que sería apto para todos los públicos si no fuera por la cantidad de sangre que riega el suelo durante los combates. Controlamos a **Invictus Trax** (su nombre ya lo dice todo), un gladiador en horas bajas ya que su protector (el sabio emperador **Trajano**) ha sido asesinado por **Arruntius**, quien se ha proclamado su sucesor. Los protectores de **Roma**, **Rómulo** y **Remo**, encargan a **Trax** la labor de devolver al Imperio su gloria pasada. Los enemigos a los que nos enfrentamos son dos criaturas malignas de la mitología romana: **Phobos** y **Deimos**. Para lograr nuestro propósito visitaremos diversos parajes, como una isla infestada de esqueletos devueltos a la vida o templos de los dioses más conocidos, mientras acabamos con decenas de enemigos mediante un sistema de *combos* bastante simple. Podremos manejar varias armas (espadas, hachas, cuchillas...) y obtener diversos poderes que nos ayudarán en nuestra misión. Una de las peculiaridades de esta mecánica de lucha es la aparición de los conocidos *fatalities*, movimientos finales que acaban con algún enemigo de una forma bastante espectacular. A lo largo de la aven-

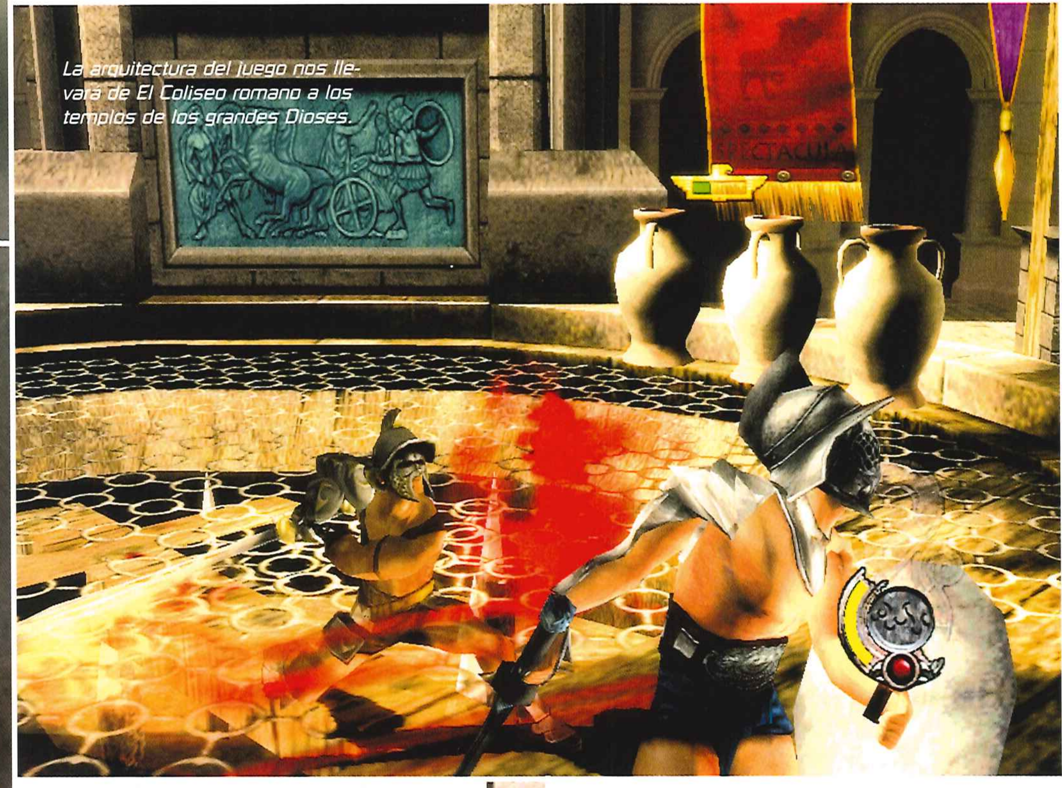
<Gladiator: SOV es un arcade frenético de corte clásico>

ENEMIGOS
Entre ellos se encuentran los esqueletos que recuerdan a los de *Jasón y Los Argonautas.*



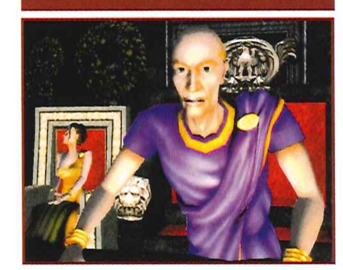




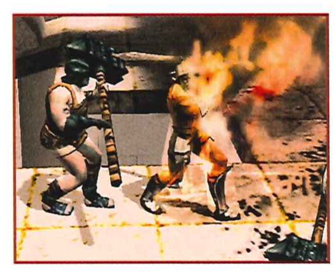


La arquitectura del juego nos llevará de El Coliseo romano a los templos de los grandes Dioses.

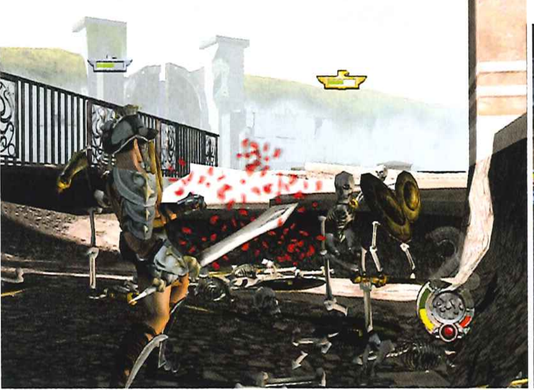
Detalles



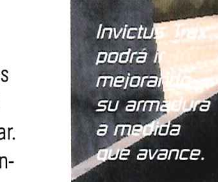
ARRUNTIUS
Es el malvado emperador que gobierna **Roma** gracias a una traición.



PODERES HERCÚLEOS
Tras vencer en el reto de **Hércules**, se nos otorgará el poder del fuego.







Invictus Trax podrá ir mejorando su armadura a medida que avance.



tura, **Invictus Trax** podrá ir mejorando sus características como si de un juego de rol se tratase. Para ello deberemos superar algunos desafíos concretos que nos encontraremos, como vencer a un número determinado de enemigos dentro de un tiempo límite. También se han incluido algunos *puzzles*, pero su sencillez hará que no tengas que romperte la cabeza. En cuanto al aspecto técnico, destaca la recreación de algunos escenarios como El Coliseo de la primera fase y sobre todo los efectos de luz «difuminada», que dotan al título de **Acclaim** un aspecto muy peculiar. Sin duda, por su sencillez y falta de pretensiones se hace divertido (recuerda a algunos juegos de 16 *bits*) pero en la actualidad se requiere mucho más de lo que ofrece para satisfacer al usuario medio. Se trataba del juego ideal para ser lanzado a un precio más asequible, dentro de la línea económica. ▮

<Las dosis de sangre y violencia de Gladiator son bastante elevadas>





GLADIATOR: S.O.V

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Sencillo y sin muchas complicaciones.
[+] Las batallas rebosan dinamismo.
[−] Se hace muy repetitivo enseguida.
[−] No incluye ningún tipo de modo multijugador.

GRÁFICOS: Destacan sobre todo los efectos de iluminación, algo que ya vimos en Summer Heat B.V. Lo demás no pasa de correcto.	8.6
AUDIO: Las voces se encuentran en castellano y su doblaje es bastante bueno. Los efectos de los golpes también son buenos.	8.7
JUGABILIDAD: La sencillez del control y lo «arcade» de los combates son sus mayores bazas en este apartado.	7.7
DURACIÓN: Se ha intentado prolongar su vida por medio de retos especiales, pero todo acaba siendo más de lo mismo.	7.9

CONCLUSIÓN 18+

En un catálogo tan sobredimensionado como el de PS2 y con todos los lanzamientos que se avecinan estas navidades, este título verá muy complicado hacerse un hueco.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



Electronic Arts y PlayStation 2 Revista Oficial te ofrecen la oportunidad única de conseguir una de las cinco **PlayStation 2** personalizadas con motivos de **Medal Of Honor Rising Sun** y un juego en un pack irrepetible. Como segundo premio se optará a un juego. Para participar en este concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 18 de diciembre.

¿Cómo se llama el protagonista de Medal of Honor Rising Sun?

A) Fonsi Tobi Nuhesa **B**) Charles Dexter Ward **C**) Joseph Griffin



CONCURSO

MEDAL OF HONOR RISING SUN

¡PRIMER PREMIO!

Consola Personalizada + Medal Of Honor Rising Sun



5 Packs exclusivos

¡SEGUNDO PREMIO!

Videojuegos Medal Of Honor Rising Sun



15 Juegos



PlayStation.2

CONCURSO «MEDAL OF HONOR RISING SUN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **medal, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **medal A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de diciembre.

DEMO JUGABLE
INCLUIDA EN EL DVD-ROM
PlayStation 2

por << R. Dreamer >>

Armas típicas de la serie para el juego.

El héroe

UN MUNDO MÁGICO

La compañía **Aardman** ha creado un mundo de plastilina que se convierte en un maravilloso entorno interactivo para que el jugador lo explore con sus protagonistas a lo largo de 18 divertidos niveles.

WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO

Un soplo de aire fresco a las plataformas



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: FRONTIER DEVELOP.
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 7
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 123 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 44.95€

DualShock 2

○	Armas	L1	Primera Persona
□	Disparo	R1	Sigilo
✕	Saltos	L2	Primera Persona
△	Wallace	R2	Sigilo
Cruceta	Dirección	Select	Mapa
Joystick izq.	Dirección	Start	Pausa
Joystick der.	Cámara	L3	-
		R3	-

La misma compañía que nos ha sorprendido con *Dog's Life*, **Frontier Developments**, ha sido la encargada de trasladar al plano poligonal las aventuras de **Wallace** y **Gromit**. Las aventuras de estos dos personajes han sido retratadas utilizando la técnica *claymation* por **Aardman Animations**, conocido mundialmente por la película *Chicken Run*. Un inglés corriente con una mascota canina muy inteligente, el paciente **Gromit**, será el protagonista del juego y con él tendremos que adentrarnos en un entorno de plataformas seguido siempre de cerca por **Wallace**. El objetivo consistirá en liberar a los cachorros de los habitantes del Zoo. Los malvados pingüinos que siempre intentan jugársela a *Wallace & Gromit* son los responsables del secuestro, para obligar a los padres a fabricar joyas. Conseguirlo requerirá que ambos protagonistas colaboren, mientras que **Gromit** se ocupa de la acción, **Wallace** será el encargado de aportar sus conocimientos construyendo extraños aparatos que ayudarán durante el viaje. El juego dispone de armas, pero como ocurre con la serie está exento de violencia explícita, siendo un título recomendable para los más pequeños de la casa. Los jugadores más exigentes encontrarán que ***Wallace & Gromit*** no se ha pulido al máximo, y cuando uno paga espera siempre lo mejor.

Wallace será el eterno acompañante de Gromit, ayudándole a construir diversos artilugios imprescindibles para avanzar.

<La serie de animación británica cobra vida en un simpático juego de plataformas>

WALLACE & GROMIT

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El juego reproduce la ambientación de la serie original de animación.
[+] Está doblado y traducido al castellano.
[−] Los gráficos no se han depurado al máximo.

GRÁFICOS: El mundo de plastilina de Wallace & Gromit parece cobrar vida, aunque sin llegar a resultar espectacular.	8.1
AUDIO: Por lo menos las voces están en castellano, pero no ha sido un apartado al que se haya prestado una especial atención.	7.4
JUGABILIDAD: Todos los elementos típicos de un plataformas, quizá un poco difícil para un público infantil o principiante.	8.5
DURACIÓN: El juego viene cargado con un montón de extras, incluidos cortos de Wallace & Gromit y muchas horas de diversión.	8.0

CONCLUSIÓN

3+

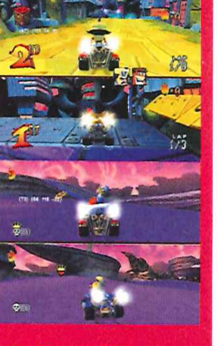
Su aspecto le convierte en un título ideal para niños, aunque quizá la curva de dificultad no haya sido ajustada para llegar a un público muy amplio con zonas que son un auténtico suplicio.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL





MULTIJUGADOR
Hasta ocho participantes podrán disputar carreras en el modo *Multiplayer*, siempre que tengamos dos consolas y el cable de conexión *i-Link*. Sin duda, el modo más divertido.







Muchos circuitos incluyen loopings.

CRASH NITRO KART

El mito de los 32 bits se queda a medio gas



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: VIVENDI UNIVERSAL
- DESARROLLADOR: VICARIOUS VISIONS
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- MUNDOS: 4
- CARRERAS: 17
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 90 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



DualShock 2

○	Arma	L1	Nitro
□	Frenar	R1	Salto
✕	Acelerar	L2	-
△	Retrovisor	R2	Ataque Grupo
✥	-	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

Después de haber vendido casi treinta millones de copias de sus anteriores aventuras, todos esperábamos mucho más de las nuevas aventuras de **Crash** en las consolas de 32 *bits*. Pero claro, los creadores de las entregas originales (**Naughty Dog**) se deshicieron de la licencia y emprendieron proyectos mucho más ambiciosos (como *Jak & Daxter*) y el reto de continuar la saga cayó en manos de la compañía **Vivendi Universal**. Tras un algo descafeinado plataformas, nos llega ahora esta particular visión de *Mario Kart*. Y si el título de **Nintendo** lo tiene complicado para triunfar en un mundo donde cada vez se requieren retos más complejos y originales para lograr el éxito, las aventuras motorizadas de **Crash** tienen todos los elementos típicos que se podrían esperar de un juego de estas características: los personajes de la saga a bordo de *karts*, un control muy accesible, circuitos enrevesados y todo tipo de armas y artilugios para molestar a los enemigos. A través de un gran mundo controlaremos a **Crash** mientras decide en qué circuitos entrar (algo ya visto en *Diddy Kong Racing*, de **Rare**). Según vayamos ganando copas se abrirán nuevos desafíos y nuevos mundos, aunque realmente todo se limita a lo mismo y una vez que controlemos la rutina de las carreras no será muy complicado avanzar. No llega a aburrir, pero tampoco ofrece excesivos alicientes. ■



Detalles



ELIGE CARRERA
Controlando a **Crash** visitaremos varios mundos con un gran número de carreras cada uno.



ARMAS
A lo largo de los circuitos encontraremos cajas que al abrirse nos otorgarán diferentes poderes.

CRASH NITRO KART

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Ofrece la jugabilidad clásica de su género.
[+] Un modo Multijugador bastante adictivo.
[−] El control no deja mucho margen a la habilidad.
[−] Es un pastiche de ideas excesivamente manidas.

GRÁFICOS: Lo más destacable de este apartado es la suavidad del motor y el colorido. No está a la altura de los juegos actuales.	8.0
AUDIO: Las exclamaciones de los participantes durante las carreras y las voces en castellano ayudan a crear una buena atmósfera.	8.3
JUGABILIDAD: Puede ser divertido durante un rato, pero los jugadores mayores de doce años se cansarán bastante pronto.	7.3
DURACIÓN: Además de los cuatro mundos con varias carreras cada uno, incluye un completo modo Multijugador.	8.4

CONCLUSIÓN 3+

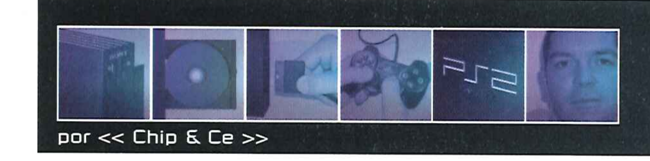
El único público al que se le puede recomendar este título es a los jugadores más jóvenes. En la actualidad existen títulos mucho más atractivos a todos los niveles en PlayStation 2.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL


TBWA
HAY FORMAS MÁS SENCILLAS DE ACABAR CON TUS RIVALES ESTÉN DONDE ESTÉN
Mares, océanos, continentes, desiertos, valles, cordilleras... Da igual lo que te separe de tus rivales. Da igual donde se escondan. Da igual. Porque por lejos que estén, les llegarán tus golpes. Y tus armas. Y tus victorias. Ahora con el Adaptador de red ethernet para PlayStation 2 puedes jugar conectado on-line con quien quieras en cualquier parte del mundo. Ya nada escapará de tu control. Y más les vale a tus rivales ir poniendo tierra de por medio. Aunque va a darles igual.
ADAPTADOR DE RED
Sólo los periféricos oficiales garantizan un buen funcionamiento de tu PlayStation 2.
• El periférico que abre las puertas del ilimitado mundo de las conexiones online.
• El único adaptador oficial compatible con todos los juegos del mercado.
• Requiere banda ancha: conexión ethernet, router, cable o conexión compartida de internet.
• Acceso exclusivo a Central Station: el site de TV con información sobre el juego online.
PS2™
PlayStation 2
http: //es.playstation.com
" " and " PlayStation " and "ΔOX□" are registered trademarks and " " is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and " " are registered trademarks of the Sony Corporation.



por << Chip & Ce >>

> REAL MADRID C.F. > F.C. BARCELONA CLUB

Club Football utiliza una misma base técnica y

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CODEMASTERS
- DESARROLLADOR: HODODO
- DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- JUGADORES: REALES
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS/INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 1.477 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

DualShock 2

◯	Pase Alto	L1	Habilidad
▢	Disparo	R1	Velocidad
✕	Pase Raso	L2	Táctica
△	Pase Profundidad	R2	-
Cruceta	Movimiento	Select	-
Izq	Movimiento	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-



Codemasters lanza en **PS2** y en **Xbox** una fórmula muy popular en el **Reino Unido**, especialmente en programas deportivos para **PC**. El sistema consiste en desarrollar un *engine* y aplicarlo a diferentes programas cambiando sólo la personalización en función del equipo que da nombre al juego. De esta forma, tanto los menús, las opciones o el control de los jugadores son idénticas en todas las versiones, siendo la única diferencia la mayor atención al club que protagoniza el título. En esta ocasión, **Codemasters** ha conseguido la licencia de 16 de los equipos más destacados del panorama futbolístico europeo, entre los que se incluyen el Fútbol Club Barcelona y el Real Madrid. Mientras que se trata del primer programa dedicado en exclusiva al club merengue, el equipo catalán ya contaba con una experiencia similar con el lanzamiento de *Barcelona Club Manager.*, aunque se trataba de un programa de *manager*. Sin embargo, en esta ocasión, estamos ante el primer simulador personalizado de forma exclusiva para el equipo azulgrana. Cada una de las versiones se centra en los detalles del club que les da nombre. Así, la reproducción de los estadios se ha realizado sin escatimar ningún esfuerzo, e incluso pueden oírse gritos del público como «illa illa illa, Juanito Maravilla».
La actualización de las plantillas es otro de los elementos que se ha cuidado, eliminando descartes como los de **Alfonso**, **Makelele** o **McManaman**. La reproducción física de los futbolistas también ha sido tenida en cuenta, tanto en las estrellas de cada club como en los restantes miembros de cada equipo. Lo





Reiziger y Helguera, dos ejemplos de la reproducción física.



EDITOR

Un completo Editor permite crear a un jugador como uno de los integrantes de la plantilla del equipo que da título al juego. Se incluyen los equipos de las ligas española, francesa, holandesa, inglesa, italiana, alemana y escocesa.

La configuración del mando es muy similar a la empleada en PES.



FOOTBALL

la individualiza para diferentes clubes europeos

REAL MADRID C.F.





NOMBRES PROPIOS

El presente se encuentra fielmente reproducido en la plantilla actual, mientras que el pasado está recogido en fotos.



VISTA AL PASADO

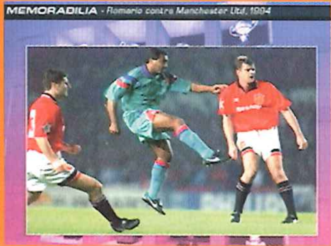
En los momentos históricos hay varios documentos de la consecución de distintas Copas de **Europa**.

que sorprende es que sólo estén disponibles los componentes de las plantillas actuales, olvidándose de jugadores y alineaciones históricas que habrían hecho las delicias de los aficionados con unos cuantos años a sus espaldas. La única mirada al pasado se produce en una galería de fotografías en la que se recogen algunos de los momentos más destacados en el más de un siglo de vida de cada una de las entidades. La configuración del mando es muy parecida a la utilizada en *Pro Evolution Soccer*, en un intento por lograr la jugabilidad del programa de **Konami**. En este aspecto, aunque el resultado global supera lo que es habitual en los juegos de este tipo, no es tan completo como el original. Por lo que respecta a las opciones, el modo de juego estrella consiste en crear a tu propio jugador como uno de los integrantes de la plantilla del equipo que da nombre al juego. Las competiciones más destacadas son la temporada, en la que se incluyen liga y copa, y la Superliga. Ambas sólo están disponibles con el equipo que da nombre al juego, aunque es posible controlar otros equipos en partidos amistosos y en competiciones creadas por el usuario. Por último mencionar que los comentarios son realizados por **José Angel de la Casa** y que la versión del Fútbol Club Barcelona ofrece la posibilidad de los menús en catalán.

F.C. BARCELONA







UN POCO DE HISTORIA

Los documentos gráficos incluidos muestran imágenes más recientes que las recogidas en la versión del Real Madrid.

<Se trata de versiones del mismo juego para diferentes equipos>

CLUB FOOTBALL

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La reproducción de los suplentes.
[+] Las fotografías históricas.
[–] Falta fluidez en el juego.
[–] No incluye jugadores históricos.



GRÁFICOS: Presta más atención de lo habitual al reproducir fielmente a los teóricos suplentes. Las secuencias no están nada mal.	8.2
AUDIO: No se incluyen los himnos de los equipos. Destacar los comentarios de José Angel de la Casa y los cánticos personalizados.	8.7
JUGABILIDAD: Aunque la configuración de botones es similar a la de Pro Evolution Soccer, no consigue la misma fluidez.	8.4
DURACIÓN: Las opciones no ofrecen nada que no se encuentre recogido en otros simuladores. No se incluyen jugadores históricos.	8.1

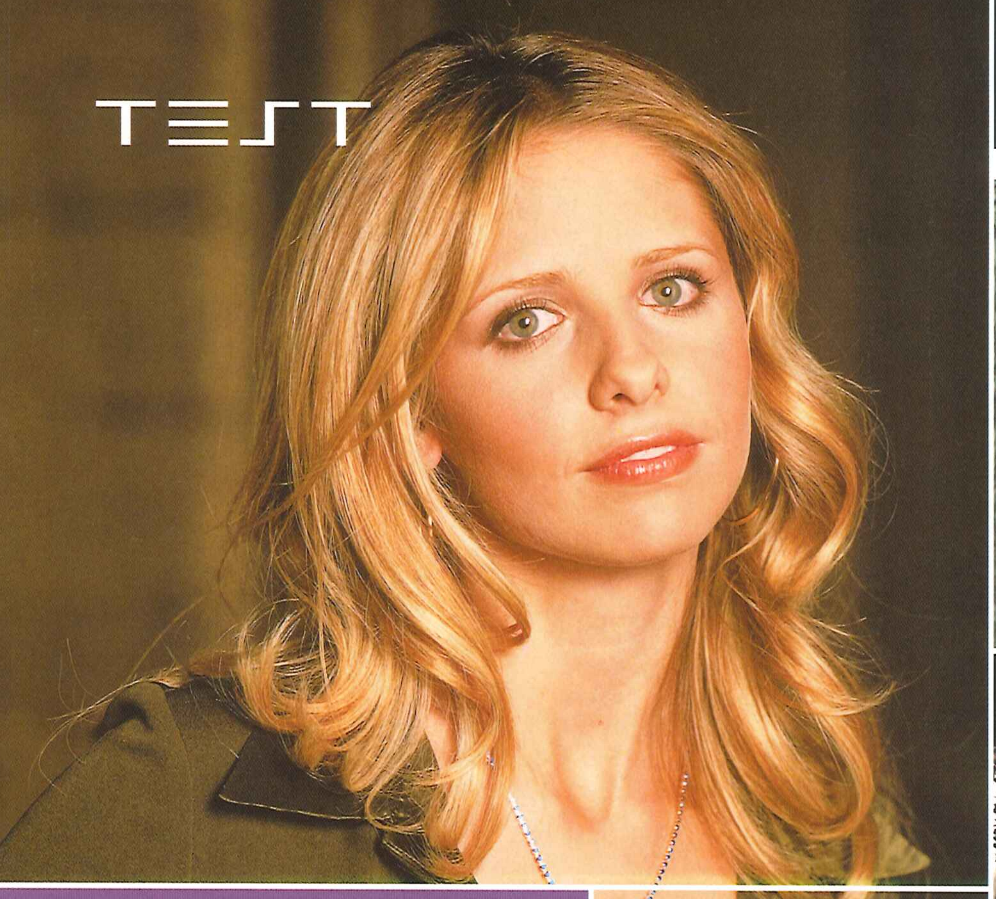
CONCLUSIÓN 3+

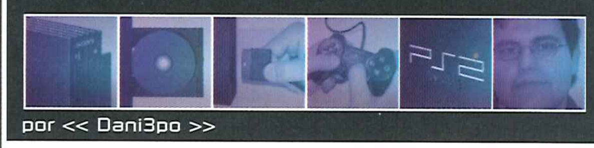
La licencia oficial no se ve respaldada por una mayor individualización. Los documentos fotográficos es la única aportación con respecto a otros simuladores.



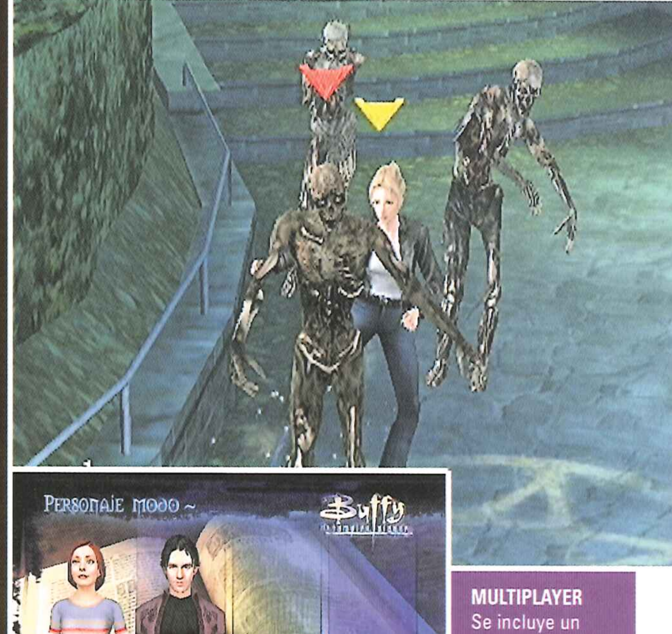


PUNTUACIÓN OFICIAL





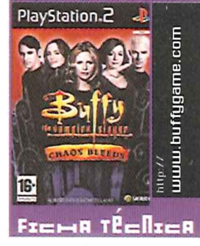
por << Dani3po >>



MULTIPLAYER
Se incluye un divertido modo para hasta cuatro jugadores en la misma pantalla, con cuatro juegos.

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

La Cazadora clava su estaca en el corazón de PlayStation 2



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: FOX INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: EUROCOM
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1 - 4
- NIVELES: 12
- PERSONAJES: 6
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 74 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

DUALSHOCK 2

○	Salto	L1	Estaca
□	Ataque	R1	Objetivo
✕	Ataque	L2	Cubrirse
△	Usar	R2	-
Cruceta	Inventario	Select	-
Izq	Movimiento	Start	Pausa/Opciones
Der	Cámara	L3	-
		R3	-

Tras visitar varios sistemas de entretenimiento con más o menos éxito, la cazadora de vampiros más famosa de la televisión llega por primera vez a la consola de **Sony** desde que iniciase su andadura en la televisión norteamericana, en la cadena **Fox** concretamente, allá por 1997. El fenómeno *Buffy* comenzó en realidad en 1992 de la mano de una película bastante cutre. El mito de la animadora/salvadora de la humanidad permaneció latente hasta que **Joss Whedon** decidió convertirlo en un *show* televisivo. El duro *casting* para descubrir a la afortunada que encarnaría a **Buffy Summers** dio como ganadora a la por entonces desconocida (ahora sueño erótico de millones de jóvenes) **Sarah Michelle Gellar**. Esta chica, que pertenece totalmente a la categoría «vecina de la puerta de al lado» que tanto parece gustar a los americanos, ha sido desde entonces el auténtico motor de esta serie que por otro lado ha visto cómo su audiencia aumentaba exponencialmente a medida que pasaban las temporadas, llegándose a convertir en todo un *hit* contemporáneo; una serie de culto con legiones de seguidores. Recientemente **Vivendi Universal** se hizo con la licencia y, afortunadamente, encargó el trabajo de adaptación a un grupo de programación de prestigio en lugar de otros desarrolladores menos brillantes en los que suele confiar. **Eurocom** ha demostrado su solvencia con *007: Nightfire*, y su próximo proyecto *Sphinx y La Maldita Momia* también promete. Para contar las peripecias de la cazadora han optado por una aventura en tercera persona con grandes dosis de acción. La serie original ofrece todo lo necesario para crear un buen juego: un amplio reparto de personajes carismáticos, un argumento bien llevado, numerosas secuencias de combate, todo tipo de magias, conjuros y demás virguerías y un socarrón sentido del humor del que **Buffy** hace gala en todo momento. Todo esto ha sido aprovechado en parte gracias a la estrecha colaboración entre los programadores y los responsables del *show* televisivo. Los guionistas del cómic de La Cazadora, **Chris Golden** y **Tom Sneigoski**, han creado para el videojuego una trama argumental que se sitúa en la quinta temporada, pero que muestra sucesos que no vimos en la televisión. De este modo se convierte en un «objeto coleccionable» más para los fanáti-

Extras

Multitud de características para desbloquear

A medida que avancemos por las fases se irán abriendo diversos materiales relacionados con el universo de la simpar **Buffy**. Desde una galería fotográfica con todos los personajes a documentales (en inglés y sin subtítulos) sobre el proceso de creación y la grabación del doblaje, pasando por un trailer de la primera temporada de **Buffy** en DVD, de reciente aparición.



La «otra» Cazadora

Faith cuenta con un gran protagonismo

Aunque en principio le hizo la vida imposible a **Buffy** más tarde **Faith** (encarnada por la espectacular **Eliza Dhusku**) se une al grupo e intentará enmendar sus acciones.

BURN BABY BURN!!!
El agua bendita provoca devastadores efectos sobre los no-muertos

Willow tendrá que efectuar combinaciones con los botones para liberar los hechizos.

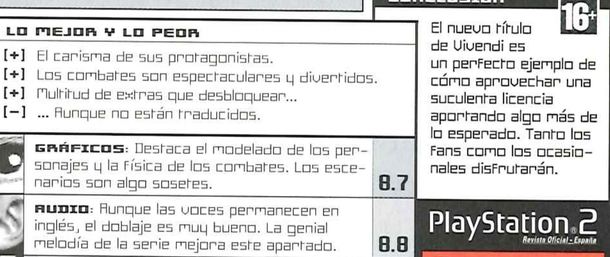
El pequeño muñeco Sid no está tan indefenso como parece.

GIMNASTA DE PRIMERA
Las extremidades de **Buffy** se convierten en armas mortales contra los enemigos.

cos. El desarrollo del juego en sí nos llevará a encarnar hasta a seis personajes diferentes: **Buffy**; **Willow**, que tendrá que rescatar a su «amiga especial» **Tara**; **Spike**, el vampiro que no puede morder; **Xander**, el inseparable compañero de **Buffy**; **Faith**, la otra Cazadora que se cambió de bando; y **Sid**, un antiguo mago encerrado en el muñeco de un ventrílocuo. El control de todos es muy similar, pero cada uno protagonizará una parte de la aventura a su medida. **Buffy** y **Faith** contarán con el «Manual de la Cazadora» donde se detallan las decenas de *combos* que pueden ejecutar. La dinámica de los combates es uno de los puntos fuertes del juego. **Xander** y **Spike** podrán manejar multitud de armas, y **Willow** contará con sus hechizos. El modelado de los personajes, así como sus voces les hace perfectamente reconocibles. Es una lástima que no hayan podido contar con la voz de **Sarah Michelle**. Los escenarios recrean dos «mundos» distintos: el *Sunnydale* que todos conocemos de la serie, con sus calles y su instituto, y una versión oscura de *Sunnydale*. Por ellos pulularán los enemigos típicos de la saga: vampiros (a los que tendremos que aniquilar con una estaca u objeto afilado similar), espectros, muertos vivientes y todo tipo de rarezas. Los *puzzles* también están presentes, siendo algunos de ellos sorprendentemente complejos para tratarse de un juego tan orientado a la acción. Como añadido a la aventura principal se han incluido multitud de extras en vídeo, como si de un filme en DVD se tratase, así como un completo modo multijugador para un máximo de cuatro participantes a pantalla partida y multitud de opciones diferentes. No es desde luego el mejor juego de acción y aventura que puedes encontrar en el mercado de **PlayStation 2**, pero es lo suficientemente competente por sí solo para que, unido a lo atractivo de la licencia, dé como resultado un título redondo, sin fisuras y que proporcionará muchas horas de diversión.

<Podremos controlar a seis personajes diferentes>

EL GRUPO
Por primera vez todos los personajes de la serie se unen contra un enemigo común, la amenaza de los malignos Primeros.


BUFFY: CHAOS BLEEDS

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] El carisma de sus protagonistas.
[+] Los combates son espectaculares y divertidos.
[+] Multitud de extras que desbloquear...
[−] ... Aunque no están traducidos.

GRÁFICOS: Destaca el modelado de los personajes y la física de los combates. Los escenarios son algo sosetes.	8.7
AUDIO: Aunque las voces permanecen en inglés, el doblaje es muy bueno. La genial melodía de la serie mejora este apartado.	8.8
JUGABILIDAD: Las posibilidades durante los combates son casi infinitas, y los momentos de investigación muy acertados.	8.9
DURACIÓN: Además de los doce largos niveles, ofrece una divertida y extensa opción para cuatro jugadores.	9.0

CONCLUSIÓN
16+
El nuevo título de Vivendi es un perfecto ejemplo de cómo aprovechar una suculenta licencia aportando algo más de lo esperado. Tanto los fans como los ocasionales disfrutarán.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.9
(sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL


por << Dani3Po >>



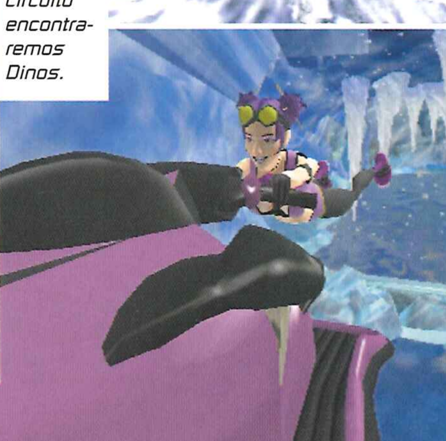




En un circuito encontraremos Dinos.



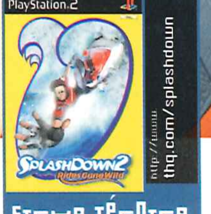




En el modo Indoor las acrobacias cobran mayor protagonismo.

SPLASHDOWN R.G.W.

Cambia la compañía, no el estilo

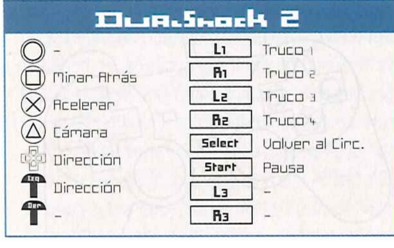


Ficha técnica

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: RAINBOW STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- CIRCUITOS: 12
- VIDAS: 3
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 234 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 34.95€

A pesar de haber cambiado de compañía distribuidora, los programadores de **Rainbow St.** siguen apostando por las mismas claves que ya utilizaron en la primera entrega de *Splashdown*. Las auténticas protagonistas del juego son las motos de agua, aunque en esta ocasión los circuitos toman mayor relevancia. Como ya adelanta el título, estos recorridos son de lo más salvaje que uno se pueda imaginar. El relativo realismo de la primera entrega deja paso a circuitos ambientados en los lugares más imposibles y espectaculares, como parques de atracciones o mares helados llenos de *icebergs*. El desarrollo de las carreras poseen la garra e intensidad de siempre, anque quizá el nivel de dificultad ha sido incrementado de una manera poco aconsejable. Al igual que ocurría antes, no sólo tendrás que conducir adecuadamente una moto acuática (para lo cual deberás pasar por el lado correcto de las boyas), sino realizar las acrobacias más complicadas cada vez que encuentres un lugar susceptible de realizar un gran salto. Durante las pruebas dispondrás de un total de 75 movimientos diferentes para que el vehículo incremente su velocidad y el rendimiento de su motor.

En cuanto a modos de juego, el jugador encontrará dos tipos de circuitos disponibles, cubiertos y al aire libre. En el modo Carrera, el principal, irás ganando puntos con los que desbloquear nuevos corredores, vestimentas y vehículos, lo que supone un aliciente para avanzar. En resumen, este *Splashdown* ya no impresiona tanto como la primera parte, pero sigue siendo igual de divertido.



DualShock 2

○	-	L1	Truco 1
□	Mirar Atrás	R1	Truco 2
✕	Acelerar	L2	Truco 3
△	Cámara	R2	Truco 4
Cruceta	Dirección	Select	Volver al Circ.
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

<Las acrobacias siguen siendo la clave del éxito en Splashdown>





Los circuitos recogen lugares legendarios.



TUTORIAL
Antes de meternos de lleno en el juego, es recomendable que pasemos por este completo Tutorial en el que se incluyen lecciones sobre todos los elementos del juego.

Detalles





TRAJES
Según ganemos puntos, podremos desbloquear nuevos atuendos, algunos de ellos muy sexys (aunque sin llegar al nivel de *Dead Or Alive*).



SALTOS
Son el alma del programa y dominarlos será fundamental si queremos afrontar con garantías la competición.



SPLASHDOWN: R.G.W.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El efecto del agua sigue siendo espectacular.
[+] Los nuevos circuitos.
[−] La curva de dificultad está mal ajustada.
[−] El sistema de progresión es frustrante.

GRÁFICOS: La recreación del líquido elemento sigue siendo su punto más fuerte, aunque los circuitos también destacan.	8.9
AUDIO: Las canciones cañeras acompañan durante el desarrollo de las carreras. Sin duda el recurso más fácil.	8.2
JUGABILIDAD: El control, como el de su antecesor, es sencillo, aunque algunas acrobacias son mucho más complicadas que antes.	8.8
DURACIÓN: Los ocho entornos diferentes, sumadas a las 75 piruetas posibles, dan como resultado muchas combinaciones.	8.9

CONCLUSIÓN 3+

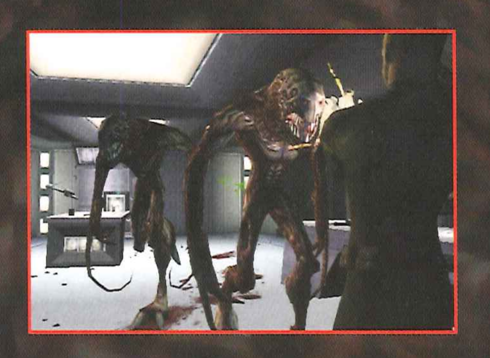
Puede que no sea el mejor título de conducción, pero hasta ahora nadie ha sido capaz de igualar a la saga Splashdown en lo que se refiere a recreación de este deporte.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.6 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



ALGUNAS COSAS SON PEORES QUE LA MUERTE

















DIGITAL DM MAYHEM



LEGO, Electronic Arts y PlayStation 2 Revista Oficial te conducen hasta el fantástico mundo de los **Bionicle** poniendo al alcance de tu mano los 25 fabulosos premios que puedes ver en la página de la derecha. Para optar a uno de estos premios tan sólo tienes que participar en el concurso enviando un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 18 de diciembre.

¿Cuál es el nombre con el que se conoce a los Bionicle que intentan devolver la luz a la isla Mata Nui?

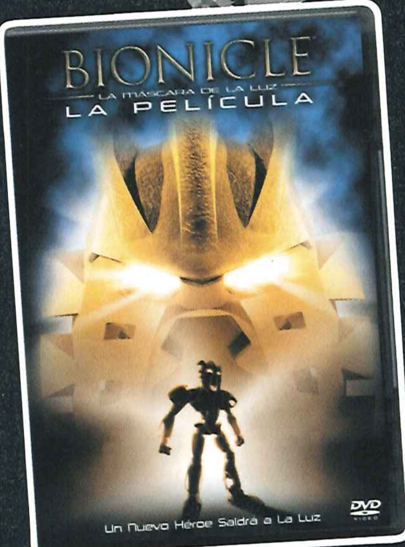
A) Orcos **B**) Toa **C**) Fenicios

CONCURSO LEGO BIONICLE

4 PRIMEROS PREMIOS que incluyen:
- 6 Rahkshi
- Videojuego
- Película Bionicle DVD

6 SEGUNDOS PREMIOS incluyen:
- Videojuego
- Película Bionicle DVD

15 TERCEROS PREMIOS
- Videojuego







CONCURSO «LEGO BIONICLE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **bionicle, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **bionicle A.**

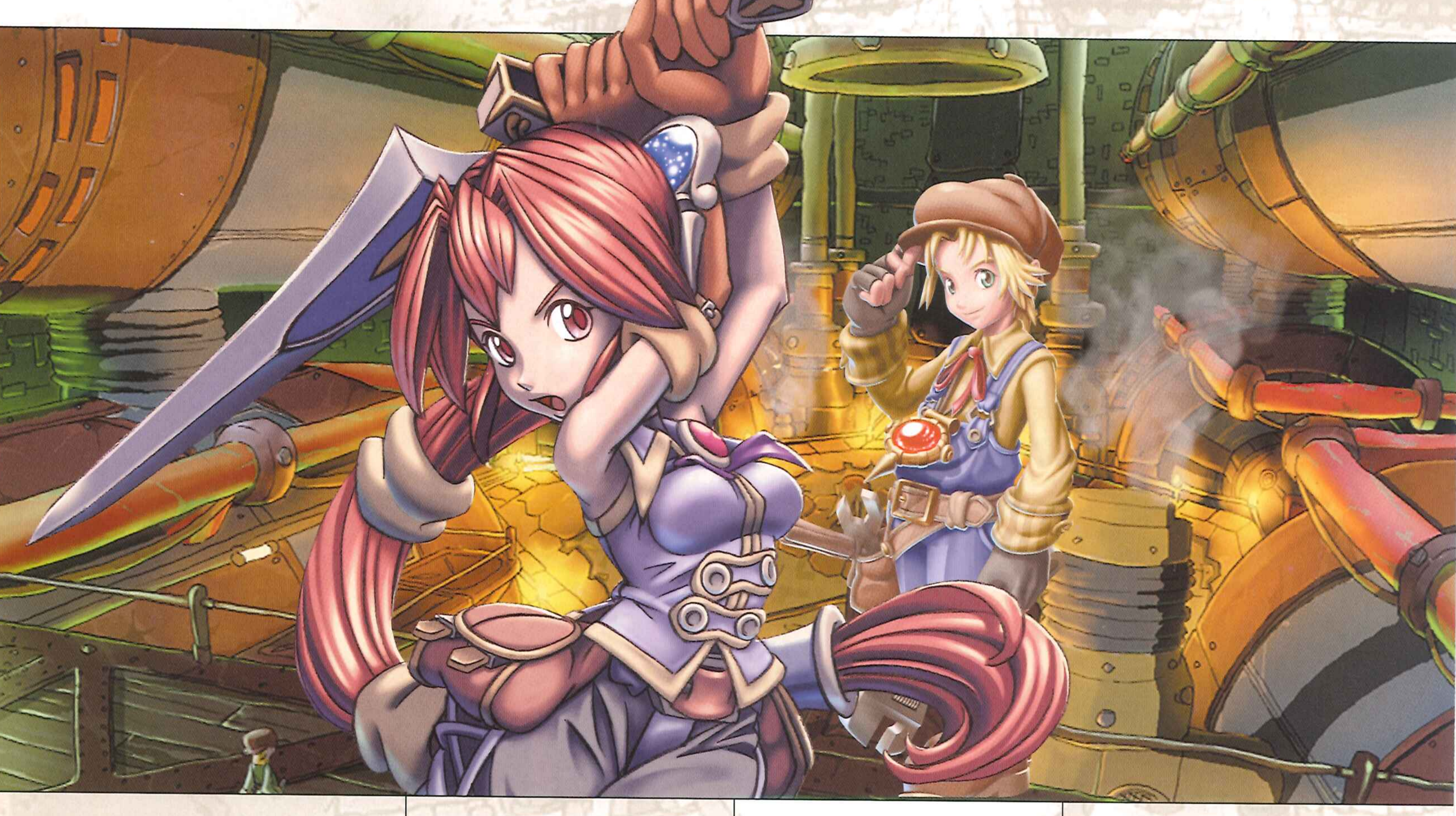
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de diciembre.

por << Montillaman >>

GUÍA COMPLETA

Os desvelamos los secretos de esta apasionante aventura RPG de Sony C.E.; cómo reclutar a los habitantes, cómo reconstruir las ciudades y qué camino tomar para llegar al desenlace final. Max y Monica necesitan vuestra ayuda...

DARK CHRONICLE



PRÓLOGO DE MONICA

El prólogo de **Monica** sólo sirve para poder familiarizarnos con los controles y el sistema de combate de ***Dark Chronicle***. Tras derrotar a cuatro soldados verás una secuencia donde serás testigo de la muerte del padre de **Monica** a manos de **Gaspard.**

PRÓLOGO DE MAX

Llegas a la tienda de **Cedric** que es el lugar donde trabajas.
Tras hablar con **Cedric** éste te pedirá que arregles la aspiradora del piso inferior. Para poder arreglarla debes obtener la llave inglesa que se encuentra en un armario situado en la parte trasera de la misma planta.
También coge una libreta. Con la llave en tu poder podrás arreglar la aspiradora. Enseguida quedarás dormido y cuando te despiertes saldrás corriendo hacia el circo. Al dar al payaso de la entrada el pase del circo aparecerá un tipo pelirrojo que te la quitará. Para recuperar la entrada deberás preguntar a la gente que hay en la plaza. Una vez la hayas conseguido verás una secuencia un tanto confusa. Después, dirígete al payaso de la entrada del circo y te dejará pasar una vez le hayamos entregado la entrada.
Una vez en el interior escucharás una conversación entre el alcalde **Need** y **Flotsam**, el dueño del circo.
Al ser descubierto te verás rodeado por cuatro payasos en la pista central. Utiliza la llave inglesa como arma y en un momento acabarás con todos ellos.
Acto seguido comenzará tu desesperada huida, pues **Flotsam** te perseguirá subido en un gigantesco robot-payaso. Justo cuando vayas a ser descubierto serás rescatado por tu amigo **Donny**, quien te conducirá hasta las alcantarillas, lugar donde tiene instalado una tienda de campaña.

CAPÍTULO 1: HACIA EL MUNDO EXTERIOR

Una vez que estés dispuesto a continuar la aventura habla con la persona que te entregará un *Walkie-*

<Consigue que todos los aldeanos de cada uno de los mundos se una a tu equipo>



Talkie y una pistola. También te indicará cómo salir hacia el exterior de la ciudad por los canales subterráneos. Cuando termines de hablar con él ponte rumbo a los canales.

Nota: Como la creación de todos los pasadizos del juego se crean de forma aleatoria te recomiendo que derrotes a todos los enemigos para coger experiencia. También te aconsejo que salves entre mazmorra y mazmorra. Y si te ves apurado de objetos regresa a la ciudad y compra en la tienda del padre de **Donny**, que es aquella que tiene dos calabazas en la puerta.

Avanza hasta la cuarta galería. Allí aparecerá tu primer enemigo serio del juego. Se trata del elefante de **Flotsam** llamado **Linda**. No te molestes en atacarlo porque de momento es invulnerable a todos tus ataques. Simplemente intenta esquivar sus ataques, en pocos segundos verás una divertida secuencia de **Cedric** y **Steve** (el robot *Ridepod*) y de cómo tendrás que huir. Para hacer el paquete de energía primero debes fotografiar los materiales necesarios con la cámara que te ha regalado **Cedric**. También te hará entrega de un libro llamado *Memorias De Logros*. En esta ocasión, lo que debes fotografiar son tres cosas: Los tubos metálicos que hay en el tejado de la tienda de **Cedric**, los cántaros de leche que hay en la puerta de *Polly's Bakery* que está situado frente a la tienda de tu amigo y, por último, fotografía el cinturón del *Sheriff* **Blinkhorn** que está en la puerta de la comisaría.

Una vez que fotografíes estas tres cosas regresa a la tienda. Con la ayuda de **Cedric** mezcla las tres fotos y te dará como resultado un paquete de energía, así como los materiales necesarios para su creación. Lo más seguro es que los hayas obtenido en los combates. Si por casualidad te hace falta material de algún tipo, **Cedric** te dará dinero con el cual ir a comprar a la tienda del padre de **Donny**.

Cuando tengas los materiales para la creación del paquete de energía procede a su montaje. Al terminar ponte a los mandos de **Steve** y gracias a un atajo llegarás directamente a la sala en la que se encuentra **Linda**.

Este encuentro es muy sencillo ya que con unos cuantos golpes dejarás a **Linda** fuera de combate. Una vez despejado el panorama continúa con tu camino. Al llegar al séptimo pasadizo (el penúltimo) **Flotsam** aparecerá de nuevo, aunque esta vez será montado sobre el robot con el que nos persiguió en el prólogo de **Max**.

La estrategia a seguir para derrotarlo es muy sencilla. Espera a que te lance las bombas-nariz y cuando estés junto a una de esas bombas lánzaselas hacia la cabeza. Intenta mantener en todo momento una distancia prudente ya que si te alejas mucho te lanzará misiles por los ojos y si te acercas te golpeará con sus manos. Si sigues esta estrategia en un minuto o dos será chatarra. **Flotsam** verá impotente cómo destruimos su preciado juguete y de nuevo tendrá que huir. Avanza hasta el último pasadizo que no es otro que la salida hacia el mundo exterior.

Una vez que finalice la secuencia, baja por las escaleras hasta el andén. Allí aparecerá el tren que se parará junto a ti y del cual saldrá **Cedric**, que te pedirá que le acompañes.

Ya en el interior sufrirás un nuevo ataque por cortesía de **Flotsam** que tiene más ganas de guerra que **Terminator**. Sube al techo del tren y para derrotarlo sólo tendrás que hacerle impacto con tres de las bombas que nos suministra **Cedric**. Eso sí, estate pendiente de la barra de energía del tren, ya que si la gasolina se agota y aún no has acabado con **Flotsam** perderás el combate. Al hacerle impacto la tercera bomba, **Flotsam** llegará de rebote hasta ti y te amenazará con su cintura cargada de dinamita. Justo antes de que nos pueda robar el colgante aparecerá el tipo pelirrojo que nos robó la entrada del circo, que no es otra persona que **Monica**. En una divertida secuencia se quitará de en medio al insolente payaso.

EPISODIO 2: RESURRECCIÓN DEL GRAN ANCIANO

Monica se une a tu causa.

Ponte rumbo hacia el único camino al que tendrás acceso. Al llegar a una explanada verás una casa a la cual debes dirigirte. En el tejado de la casa verás a un solitario *Firbit* que tras la charla de **Monica** se encierra en el interior de la casa.

Llama a la puerta y después de engañar al *Firbit* entra en la casa.

Tras una secuencia donde te comentarán la desaparición de una humana llamada **Holly** y dónde verás cómo un grupo de *Firbit* se va en su busca, el jefe de los *Firbit* (**Conda**) te revelará que los siete deben estar juntos para tal cometido. Por esta razón debes aceptar e ir al bosque en su busca. **Conda** te acompañará hasta la entrada del bosque y hará que la flor que bloquea el paso al bosque desaparezca. También te hará entrega de una botella de zumo de uva.

Adéntrate en el bosque y al empezar la cuarta fase encontrarás el grupo de *Firbit* que desaparecieron. Sólo podrás hablar con aquel que está pescando, ya que los demás se niegan a hablar contigo. Tras la conversación con el *Firbit* pescador, al cual deberás hacerle entrega de la botella de zumo de uva, te dará una caña de pescar con un gusano. Ya que no podrás conseguir nada más, de momento, sigue avanzando por la pantalla hasta llegar a un gran lago. A la izquierda de dicho lago hay un camino que te lleva hasta un ser gigante llamado **Amo Utan**.

Una vez que hayas charlado con él vuelve al lago grande.

Para poder pescar al pez llamado **Rey Mardan**, que es el responsable del encantamiento que sufren los *Firbit*, deberás usar una manzana envenenada como cebo. Justo en el momento que empiece el mando a vibrar y se hunda el cebo debes tirar hacia atrás con el *Stick* Izquierdo. Así pescarás al **Rey Mardan**.

Tras hablar con él te pedirá que, a cambio de romper el hechizo sobre los *Firbit*, lleves a su estanque un pez llamado **Priscleen**.

Para pescar a este pez lo mejor es que pongas un gusano en el anzuelo y te lleves hasta la charca más cercana a los *Firbit* encantados.

Cuando hayas pescado dicho pez, si el que pescamos no es un **Priscleen** deberás seguir pescando, regresa junto al **Rey Mardan** y entrégale el dichoso pez. Una vez cumplida nuestra parte del trato los *Firbit* son liberados del hechizo. Vuelve hacia donde estaban. Allí verás una secuencia y serán transportados hasta su casa.

Una sucesión de escenas tendrán lugar. En una de ellas **Monica** te contará cómo viajar en el tiempo. Si decides viajar al futuro encontrarás varios cofres de los cuales podrás obtener una fruta del edén y un pastel de patata. Con los dos nuevos *items* regresa hasta la época actual.

De nuevo en el presente vuelve hasta la cuarta fase y regresa al lugar donde se encuentra el gigante, pues una vez que se haya restablecido de su enfermedad apartará la piedra que te impide el paso a la siguiente fase.

A partir de la quinta fase deberás conseguir una geopiedra por fase. Este nivel sólo abre la puerta al siguiente nivel.

Cuando acabes la quinta fase, antes de entrar a la sexta, regresa a la estación de *Sindain* donde **Conda** te hará entrega de una bolsa con diversos materiales para la construcción de ciudades.

Tras esto, regresa al bosque y avanza hasta terminar la fase diez. Una vez hayas completado todas las fases y obtenido las geopiedras







correspondientes regresa junto a la casa de los *Firbit*.
Allí deberás construir parte de *Jurak*.
A continuación os indico cómo hacerlo:

Pasos de reconstrucción

1) Construye veinte objetos de río y colócalos libremente. Luego viaja al futuro para obtener un postre de la bruja y una nueva fruta del edén.
Regresa al presente.
2) Crea un Árbol Despierto 1 y 2 y un Árbol Narigudo. Colócalos en línea recta quedando el narigudo en medio y rodéalos con los trozos de río para dar forma de una cara.
Viaja al futuro y obtendrás un postre de la bruja, una fruta del edén y un pastel de patata. Regresamos al pasado.
3) Viaja hasta *Palm Brinks* y busca tu casa, la que está situada en la izquierda de la zona que hay pasado el puente. Allí debes pedir a **Gordon**, tu jardinero, que te acompañe en la aventura. Para ello debes hacerle entrega de una botella de agua bendita. Si no dispones de ninguna botella ve a la Iglesia que está situada a escasos metros y compra una al sacerdote. Una vez que le entregues el agua bendita, **Gordon** aceptará acompañarte. Regresa a *Sindain* y construye una casa de madera junto a la cual deberás crear un árbol. Una vez hecho esto introduce a **Gordon** dentro de la casa. Viaja al futuro y verás que **Jurak** vive. Intenta interrogarle, pero apenas te dará información al respecto. Obtendrás una fruta del edén. Regresa al presente.
4) Planta seis árboles más y ponlos en cualquier parte del mapeado. Al viajar en el tiempo **Jurak** te responderá acerca de la Mariposa Arcoiris. Obtendrás una semilla de *Lafrescia*. **Jurak** te advierte que tarda bastante en aparecer desde que se planta, aunque con unas gotas de sol acelerarás su crecimiento.
Las gotas de sol son una especie de sustancia que crean las *Himarras;* no son otra cosa que uno de los enemigos que aparecen en las fases del bosque. Obtén la caja de insignias y regresa a la época actual.
5) Regresa a tu casa. Una vez en el interior, busca el piano con la vista en primera persona. Tras localizarlo verás a su izquierda una puerta por la cual accederás a una habitación donde verás a una mujer medio sorda. Sigue avanzando y llegarás a la cocina. Sube por las escaleras del fondo. ¡Ojo! No te equivoques, no subas por la escalera portátil, pues las que debes utilizar es una de piedra. Abre la puerta y continúa tus pasos hasta encontrar a la pobre **Adel**. Para que se una a tu equipo debes hacerle entrega de los materiales que nos pide tras la breve conversación. Después, sal de la habitación y vuelve a entrar.
Habla de nuevo con ella, nos regalará un traje verde y se unirá a tu causa.
Vuelve a *Sindain*. Allí construye una casa de paja e introduce a **Adel** en ella. Debes construir también diversos objetos tales como vasijas y molinos para que la cultura se eleve a cincuenta y aparezca el mensaje de que ha habido un cambio en el futuro.
Viaja al futuro y verás cómo en la parte izquierda de la nariz de **Jurak** hay una pequeña tienda donde a cambio de 500 *Gildes* nos harán un disfraz de *Himarra*. Regresa a la actualidad y ponte rumbo a la primera mazmorra.
Como personaje, escoge a **Monica** y una vez que esté bajo tu control pulsa R3 para que se disfrace. No tardará en aparecer una *Himarra* que muy amablemente te dará unas gotas de sol. Sal de la pantalla. Ahora dirígete a la mazmorra once. (Que es la última por ahora; recuerda que había otra salida en la mazmorra ocho para la cual aún no hay acceso). Al llegar a una especie de laguna, lanza al interior de ésta la semilla de *Lafrescia* y acto seguido las gotas de sol. Una enorme flor brotará y gracias a una parte de la misma podrás ascender por ella. Tras una escena, verás aparecer a la Mariposa Arcoiris.
Para poder derrotarla hay dos pasos: El primero de ellos es golpear esa especie de tentáculos que tiene la flor y segundo, una vez que hayas golpeado todos los tentáculos, atiza a las pequeñas mariposas. Atención que tiene truco, golpea a las mariposas en el siguiente orden: mariposa roja, naranja, amarilla, verde, azul, morada y violeta. Es decir hay que golpearlas en el orden de los colores del arco iris. Casi en todas las partidas se ponen en un orden y sólo tendrás que ir avanzando en sentido contrario al de las agujas del reloj. Tras golpear a la séptima, el combate acabará y verás una escena. Si por casualidad espantas a las pequeñas mariposas o te equivocas en el orden de los colores, se volverá a transformar en la Mariposa Arcoiris y deberás repetir la parte de los tentáculos.
Regresa a *Sindain*, viaja al futuro y observa los cambios producidos.
De vuelta al presente, haz entrega a los *Firbit* de la carta que te dio **Holly**.
6) Intenta reclutar a la panadera **Polly**. Ésta se negará a menos que le hagas entrega de 20 barras de pan crujientes al padre de **Donny** (el de la tienda de las calabazas en la puerta) y **Morton** te pedirá que vayas a su casa. Tras comprobar que está cerrada y leer la nota que hay en la puerta regresa a la tienda de **Morton**. Al comunicarle la nota nos hará devolver el pan a **Polly**, quien nos lo regalará al final y se unirá a tu causa.
En *Sindain* crea una casa de madera en la cual deberás cobijar a **Polly**. También aumenta los puntos de cultura hasta cuarenta. Al aparecer el mensaje que te advierte de cambios en el futuro, viaja de nuevo en el tiempo. Tras observar los cambios regresa.
7) Debes rodear la casa de los *Firbit* con vallas. En el futuro verás un puente sobre **Jurak**. En el futuro aparecerá una rama para acceder a la parte superior de **Jurak**.
8) Viaja hasta *Palm Brinks*. Entra a la tienda de armas con **Monica**. Dirígete a **Milene**. Para que se una a tu equipo debes aumentar en dos niveles (hasta cortadora) la espada *Gladius* con la que serás obsequiado. Al mostrársela a **Milene** se unirá.
Una vez en *Sindain* construye una casa de madera en la cual deberás introducir a **Milene**. A continuación, aumenta los puntos de cultura hasta llegar a cincuenta y así aparecerá el mensaje que nos anuncia cambios en el futuro. Al viajar en el tiempo comprobarás que ha aparecido una tienda de armas sobre **Jurak**.
9) Todas las condiciones para este paso las has de cumplir; es decir, si has completado del todo la reconstrucción de **Jurak** se te obsequiará con una pistola **Jurak**.
Regresamos al presente y ve a la estación de *Sindain*. Haz que **Monica** hable con **Cedric** y escoge la opción de irse. El tren seguirá su camino, que ahora ya está despejado.
Tu próximo destino es la estación del valle del equilibrio. Tras bajarte del tren y cruzar el puente llegarás a un valle. Debes ir hacia la casa que encuentres. En su interior hay un búho y una joven que yace enferma. El búho te pedirá ayuda para la muchacha.
Para poder ayudarla debes de regresar a *Palm Brinks*. Una vez allí busca el camino que hay cerca de la Iglesia y que te llevará al parque en el cual verás un pequeño lago. Entra en la casa que se encuentra en medio del mismo y tras pedir ayuda al doctor **Dell** regresa a0 casa de **Lin**.
Serás informado de que padece un fuerte envenenamiento y que la única forma de salvarla es encontrar al *Chef* **Lao Chao** que vive en un templo llamado *Starlight*. Aunque resulta que eso sucede en el futuro, razón por la cual entrarás en las mazmorras del cañón *Starlight*.











CAPÍTULO 3: EL SABIO DE LAS ESTRELLAS

Al comienzo de este episodio **Monica** te explica el por qué del nombre del valle: Valle del Equilibrio. Una vez finalizada la explicación cruza el puente que hay cerca de la casa de **Lin** para llegar a las mazmorras.

Continúa sin problemas hasta la quinta mazmorra. Ésta tiene dos salidas, sal por la que está marcada con el sol y avanza hasta la octava. Atención, si escoges la salida marcada con la luna llegarías a la que yo denomino la novena. Al llegar a la octava mazmorra verás que no puedes seguir avanzando. Así que regresa a la quinta mazmorra, pues ahora sí que tendrás que tomar la otra salida.

Continúa hasta la undécima mazmorra. Ésta tiene dos salidas: la del símbolo del sol y la de la estrella. Sólo podrás salir por la del sol para seguir hasta la mazmorra decimocuarta. Una vez en esta mazmorra y avanzar hasta el final de la misma verás la preocupación de los personajes por el estado de salud de **Lin**.

Ponte rumbo al valle del equilibrio. Deberás intentar reconstruir el valle. Sigue estos pasos para hacerlo de manera rápida y sencilla:

PASOS DE RECONSTRUCCIÓN

1) Debes de construir cuatro casas de ladrillos y ponerlas en las cuatro mesetas que verás en el mapeado. Fíjate en el gráfico que aparece en la parta inferior derecha del televisor para que os hacerte una idea del nivel. (Deben estar a la misma altura). También debes aumentar los puntos de cultura hasta veinte. Tras la aparición del cartel que nos anuncia cambios en el futuro viaja en el tiempo para obtener una fruta del edén.

2) Crea y coloca quince árboles que harán que en el futuro aparezcan varios cofres que contienen cuatro frutas del edén, un postre de bruja y un pastel de patata.

3) Viaja hasta la Iglesia de *Palm Brinks*. Pide al Padre **Bruno** que se una. Para que esto suceda debes resolver el enigma de las velas que es muy fácil. Sólo tienes que apagar las velas siguiendo un orden: apaga la primera del lado izquierdo, la tercera del lado derecho, la quinta del lado izquierdo y la séptima del lado derecho. Al apagarlas todas, el Padre **Bruno** se unirá a tu equipo. En *Sindain* crea la iglesia e introduce al sacerdote. Como cambio en el futuro sólo se producirá una pequeña variación en la estructura del escenario.

4) Ponte rumbo a tu casa y una vez allí ve a la cocina. Habla con **Ferdinand**, que es el cocinero más rellenito. Hazle entrega de una castaña que econtrarás en el *Burger* del futuro sobre **Jurak.** De este modo será miembro de nuestro ya importante equipo. En el Valle del Equilibrio construye un puesto chino para poner al pobre **Ferdinand**.

En el futuro aparecerán dos cofres que contienen un pastel de patata y una fruta del edén.

5) Sólo debes aumentar los puntos hasta llegar a los treinta. En el futuro verás cómo se ha creado el restaurante de **Lao Chao**. En el restaurante serás informado por el maestro cocinero de la necesidad de obtener una flor del viento para que pueda prepararnos las empanadillas.

Regresa al presente y camina hasta la mazmorra octava (aquella en la que no pudimos hacer nada la primera vez que accedimos a ella). Allí verás un Cóndor que se negará a ayudarte hasta que no le ayudes tú primero. Lo que debes hacer es muy fácil: consigue introducir la bola dentro de la esfera de distorsión temporal que se halla en el nido del Cóndor. Con el bastón multiusos que encontrarás golpea la bola hacia la roca situada a la izquierda de la pantalla para desde allí intentar introducirla en el nido. Como muestra de agradecimiento el Cóndor inclinará la cabeza. Te hará entrega de la Flor del Viento y de un palo de *golf* llamado **Cisne**.

En el futuro entrega la flor a **Lao Chao**, quien nos preparará las famosas empanadillas milagro. Con ellas en tu poder, y en la actualidad, corre hacia la casa de **Lin.** Allí serás testigos de su pronta recuperación.

Una vez repuesta, **Lin** se ofrece a acompañarte en la aventura.

Regresa a las mazmorras y entra en la decimocuarta.

En esta mazmorra acércate al inmenso árbol para que **Lin** intente recordar algo acerca de la muerte del **Amo Crest**.

Pronto aparecerá un enorme ser orondo. Este ser tiene dos ataques: pegar con la barriga y vomitar una sustancia verdosa. Unos cuantos golpes a manos del *Ridepod* y será historia.

Continúa hasta la mazmorra decimonovena, aunque antes de entrar en ella debes seguir con la reconstrucción del Valle.

6) Ve a *Palm Brinks.* Pasa el puente y entra en la primera casa que hay a mano derecha, que no es otra que la casa de **Parn**.

Para conseguir que se una a tu equipo debes hacerle entrega de los botes de pintura dorada que conseguiste en el futuro **Jurak** junto a los huevos de oro, o bien comprándolos en la carpintería del mismo lugar.

Allí verás cómo **Julia** sale del retrato y se instala en el tren. **Parn** sigue sus pasos. Vuelve al Valle del Equilibrio, pinta de morado el techo de una de las casas de ladrillo y coloca una lámpara estrella en la parte la misma. Debes introducir a **Parn** en su interior.

En el futuro aparecerá una tienda de herramientas Objetos Estrella en la que entre otras cosas podrás comprar un Reloj de Estrellas.

Regresa al presente y a la mazmorra decimonovena.

Utiliza el Reloj de Estrellas con las escaleras y viajarás en el tiempo hasta poco antes de la muerte del **Amo Crest**. Al finalizar las secuencias te verás inmerso en dos combates simultáneos. En el primero de ellos y manejando a **Monica** debes derrotar al Asesino Misterioso **Gaspard**, que no es otro que el asesino de nuestro padre en el

Totalmente en castellano

Tom Clancy's

SPLINTER CELL™

El mejor juego de acción y sigilo ahora al mejor precio



Para las versiones de PlayStation®2, Xbox y PC



- **Gran libertad en acciones y movimientos:** escóndete en las sombras, utiliza objetos de tu entorno, escala verjas, haz rappel, oculta cuerpos, obliga a los enemigos a cooperar...
- **Utiliza la última tecnología:** cámaras de fibra óptica y remotas, PDA, micrófono láser, las más modernas armas...
- **Realismo y Tensión asegurados:** Historia supervisada por Tom Clancy.

Aclamado por la Crítica y la Prensa



- XB 2003 mejor Juego de Aventura
- Hobbyconsolas mejor Juego de Xbox











Xbox Oficial: 96 — *HobbyConsolas: 94*
Micromania: 95 — *Play2 Oficial: 93*

www.splintercell.com

PlayStation 2







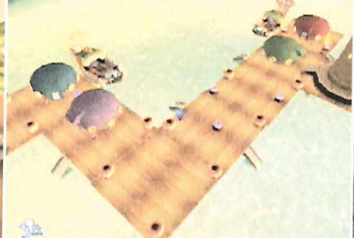
GAME BOY ADVANCE



UBISOFT

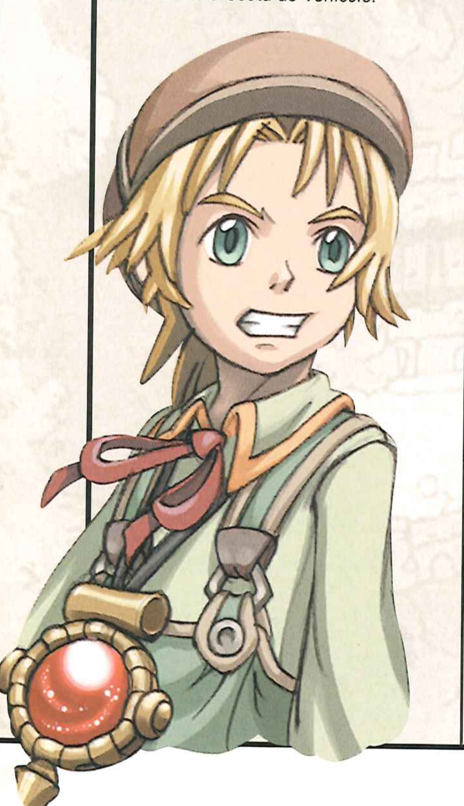
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1ª Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel. 00 34 916 404 600. **www.ubisoft.es**







Prólogo de **Monica**. Cuando le quites un tercio de vida aproximadamente, la acción cambiará a **Max** quien debe derrotar a todas las llamas de fuego y evitar que éstas alcancen a **Lin**.
Pronto pasarás a controlar de nuevo a **Monica**, seguirás en el punto en el que se cortó el combate anteriormente, y continuarás hasta acabar con otro tercio aproximadamente de la vida de **Gaspard**. Vuelves a controlar a **Max**, repite la forma de actuar que usaste la vez anterior. Por último, vuelve a controlar a **Monica** quien derrotará completamente a **Gaspard**.
El asesino se retirará no sin antes acabar otra vez con la vida del **Amo Crest**. Sal de las mazmorras y viaja al futuro donde verás que el **Amo Crest** es ¡¡¡**LIN**!!! Nos informará de que debes viajar 10.000 años en el pasado para derrotar a **Griffon**. Para poder retroceder tanto en el tiempo tendrás que hacerlo desde el Laboratorio Lunar, se encuentra situado en la Costa de *Veniccio*.



Nota: Al igual que en *Sindain* puedes terminar de reconstruir el Templo de *Starlight*.
7) Coloca cuatro vasijas antorcha junto a la Iglesia del Valle del Equilibrio. En el futuro aparecerán tres cofres que contienen una esmeralda, una fruta del edén y un postre de bruja.
8) En el vestíbulo de tu casa se encontrará **Stewart**, quien te pedirá dinero prestado para un libro de una subasta. Tras hacerle entrega del dinero se unirá a tu grupo. De vuelta en el Valle debes cobijar a **Stewart** dentro de una de las casas de ladrillo. También debes llegar a los cuarenta puntos de cultura. En el futuro aparecerá una fruta del edén en un cofre.
9) Recluta al *Sheriff* **Blinkhorn**. Para que se una debes aceptar el reto que te propone: ir a la barca del estanque y regresar en menos de dos minutos y un segundo. Cosa que resulta complicado pero no imposible.
Una vez se una el *Sheriff* llévalo a una de las casas de ladrillo que queda vacía, aunque para que el *Sheriff* acepte debes poner a la casa una valla de hierro y una puerta del mismo material. En el futuro serás obsequiado con un cofre que contiene una perla una hoja de serpiente. Este último regalo sólo aparecerá si consigues reconstruirlo totalmente.
Camina hasta la estación del Valle y allí comunica a **Cedric** que tu trabajo en esta zona ha concluido. Cuando llegues a *Veniccio,* **Max** verá por primera vez el mar en una divertida secuencia.

CAPÍTULO 4: ADIÓS SHINGALA

Una vez en *Veniccio* lo primero que debes hacer es entrar en la cueva que encuentres. En su interior hallarás a **Pau** y a su mascota **Shingala**.
Pau te comentará que **Shingala** está herido y que debe de salir a buscar un medicamento para sus heridas. A los poco segundos de quedarte a solas con el *Shigura,* éste saldrá al exterior y se dirigirá a las cuevas de este nivel. Síguele y, a partir de este momento, mejora de vez en cuando tus armas.
A continuación, un consejo que te servirá para el episodio cinco. Si tienes en tu poder una pistola clásica debes aumentarla dos veces (hasta que se convierta en una pistola campana). Si por casualidad en lugar de la pistola clásica tienes una pistola trompeta, entonces sólo debes aumentarla un nivel para convertirla igualmente en la pistola campana.
Dicho esto seguimos con el recorrido. Avanza sin problema hasta la octava mazmorra. Al terminar esta mazmorra y pasar a la novena verás un enorme mural llamado «Mural de la destrucción» y **Monica** te explicará el significado que tiene. En mitad de la clase teórica aparece **Shingala** con un casco puesto en la cabeza cual soldado del ejército. Este casco hace que el *Shigura* se comporte de manera violenta tanto contigo como con **Paul** que hace acto de presencia en este momento. Como no puedes hacer nada más por ahora debes poner tierra de por medio y volver a **Veniccio**. A continuación debes reconstruir *Veniccio.*

PASOS DE RECONSTRUCCIÓN

1) Coloca ocho bloques de muelle.
A continuación, crea una casa de hierro en la cual puedes meter a **Julia**, la chica que salió del cuadro de **Parn**. También necesitarás treinta puntos de cultura. No pasará nada en el futuro.
2) Crea y coloca una casa roja (es decir, crea y coloca una casa de hierro y a continuación píntala de rojo) y en su interior introduce a **Claire**. **Claire** es una preciosa rubia que vive en la casa que está al final de la calle donde vives. Antes de ir a por ella te recomiendo que viajes al lugar donde combatiste contra la Mariposa y haz una foto al tallo de *Lafrescia*; es indispensable para que **Claire** se una a tu equipo. Para que **Claire** acepte entrar a la casa debes colocar dos vasijas antorcha a cada lado de la puerta de entrada y crear una tienda flotante y colocarla cerca de la casa.
En el futuro conocerás a **Osmond**, un científico-robot que te dará un gusano electrificado y te dirá cómo crear un acuario y los pasos a seguir para vencer a **Shingala**.
Una vez hayas retratado la fuente, la caja de madera y la ventana, crea el acuario. Después, ponte rumbo a la mazmorra del Rey **Mardán**. Allí debes pescar un pez que y llevarlo al acuario. A continuación mete el gusano electrificado en el acuario, el pez se lo comerá y se convertirá en un pez electrificado. Pon rumbo a la mazmorra donde se encuentra **Shingala**, pero antes salva la partida. Una vez que aparezca el *Shigura* ten mucho cuidado con no quitarle toda la vida en el enfrentamiento. Cuando le quede poca vida empezará a abrir la boca, coge el pez electrificado y tíraselo. Esto provocará un cortocircuito en el casco de **Shingala** y éste volverá a la normalidad.
Regresa a la cueva de **Pau**. El conejo te pedirá que vayas a la aldea de los *Shiguras* para pedirles la medicina que salve a **Shingala**, pero como aún no sabes hablar su idioma tendrás que seguir reconstruyendo el lugar.
3) Crea y coloca una casa azul en la cual deberás hacer que **Donny**, el chico que te salvó en el Prólogo de **Max**, viva en ella. Para reclutarle debes comprar las dos monedas raras que se venden en la carpintería del centro comercial **Jurak** del futuro. (la moneda Indestructible y la moneda Oscura). También has de colocar un barco cerca de la casa de **Donny** (si por un casual un barco está cerca de dos casas que necesitan su proximidad se entenderá que esa condición está completada en ambos casos).
En el futuro conocerás al doctor **Nobb** que resulta ser un niño. Tras comunicarle






NO PERDONA... ESTO SÍ QUE ES UNA PISTOLA.

Que no te confunda su look de secador de pelo. Verás de lo que es capaz esta maquinita cuando esté entre tus manos. En Ratchet and Clank 2 no hay hermanitas de la caridad, se viene a aniquilar y punto. Para ello viene cargado con todo tipo de armamento, ¡qué digo!, de todo un arsenal. Ratchet and Clank 2, cargado de acción.

PlayStation 2
Ratchet & Clank
Locked and Loaded

¿quién se apunta?

PlayStation 2

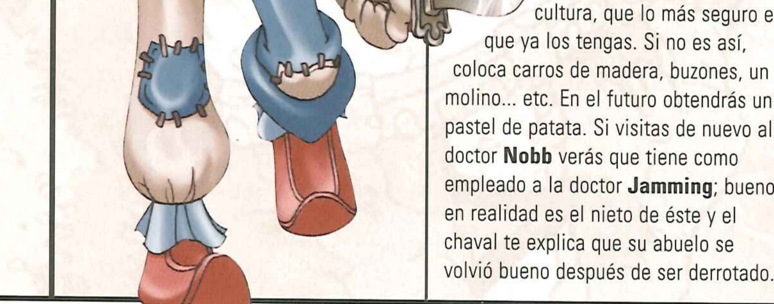
http: //es.playstation.com







tu problema te entregará un *Shell-Talkie* con el que podrás entender el lenguaje de los *Shiguras*.
Al regresar al presente debes ir de nuevo a las mazmorras y continuar hasta la última que será el acceso a la aldea de los *Shiguras*.
Después de hablar con el jefe de los *Shiguras* éste te entregará la medicina con la que curar a **Shingala**.
Ponte rumbo a casa de **Pau** y cura a **Shingala**. Cuando salgas de nuevo a la superficie verás que la nave de **Gaspard** se dirige al poblado *Shigura*. Sin perder tiempo ponte rumbo a la aldea. Cuando llegues no serás tan bien recibido como la vez anterior, ya que todos los *Shiguras* poseen en su cabeza el mismo modelo de casco que **Shingala** en la mazmorra del mural de la destrucción. Sobre ellos verás al doctor **Jamming** volando con su nave y dará comienzo el enfrentamiento. Acabar con él es tarea sencilla. Para ello, golpea de tal forma a los *Shiguras* que estos al levantar su cabeza golpeen al doctor. Después de unos cuantos aciertos verás cómo su nave es destruida y el doctor cae al suelo. También observarás cómo los cascos que poseen los *Shiguras* son destruidos. Hay una escena un tanto curiosa y en la que podrás ver cómo un *Shigura* lame la cara al doctor. Este hecho hará que el doctor se vuelva bueno. También observarás una triste escena en la cual **Shingala** se despide de **Pau**, aunque la historia nos dice que **Shingala** volverá todos los años a ver a **Pau** y que se convertirá en el jefe de los *Shiguras*.
Continúa con la reconstrucción del laboratorio lunar. Para ello sigue los siguientes pasos.
4) Construye una casa de hierro de color morado y pon cerca una tienda flotante. No habrá cambios en el futuro. Hay otro requisito pero, como ha de haberse completado previamente, prefiero omitirlo para no crear confusión.
5) Haz exactamente lo mismo que en el paso anterior pero la casa ha de ser esta vez verde. Tampoco habrá cambios en el futuro.
6) Sólo hará falta obtener cincuenta puntos de cultura, que lo más seguro es que ya los tengas. Si no es así, coloca carros de madera, buzones, un molino... etc. En el futuro obtendrás un pastel de patata. Si visitas de nuevo al doctor **Nobb** verás que tiene como empleado a la doctor **Jamming**; bueno en realidad es el nieto de éste y el chaval te explica que su abuelo se volvió bueno después de ser derrotado.



Tras una serie de secuencias verás a tu madre vía videoconferencia.
Cuando converses con ella te hablará de las *Atlamillias* y sabrás que hay una más, la amarilla, que está en posesión de **Griffon**. En ese momento los secuaces del malo atacarán el lugar donde se encuentra tu madre.
Para ayudarla debes ir al presente e llegar al Monte *Gundor* que se encuentra en la región de *Heim Rada*.
Antes de poner rumbo a la siguiente región puedes seguir con la reconstrucción del laboratorio lunar. Para ello, sólo te queda completar los tres siguientes pasos:
7) Crea y coloca ocho Luces de piedra. Consigue un total de sesenta puntos de cultura o más. No habrá cambios en el futuro.
8) Construye y coloca un molino. No habrá cambios en el futuro.
9) Consigue ochenta puntos de cultura colocando objetos en el escenario. En el futuro **Osmond** te hará entrega del Cañón Nova, un arma muy potente, con la que podrás derrotar a los nuevos enemigo que vayan apareciendo. También podrás coger tres piedras preciosas y una fruta del edén. A continuación, dirígete al Monte *Gundor*.

CAPÍTULO 5: CONFLICTOS DEL PASADO Y DEL FUTURO

Al llegar a este lugar lo primero que llama la atención es la incesante lluvia de fuego que cae sobre el monte *Gundor* y la inexistencia total de vida alguna. Al final de la explanada verás la entrada a las mazmorras de este mundo. Ve a la primera mazmorra y avanza hasta llegar a la cuarta, que contiene dos salidas. Una de ellas está marcada por el símbolo del Sol y la otra por el símbolo de la Luna. Sólo podrás salir por la del Sol. Sigue por las mazmorras hasta llegar al final de la undécima.

Al entrar en la mazmorra duodécima verás una impresionante máquina, causante de la lluvia de fuego. Al llegar a ella comprobarás que no puedes continuar a menos que la destruyas, así que regresa a *Heim Rada*. Tras la descarga de las gemas reconstruye el lugar.
¡¡Ojo, no construyas nada que sea de madera porque se quemará con la lluvia!!

PASOS DE RECONSTRUCCIÓN

1) Construye tres casas de ladrillo y alcanza los treinta puntos de cultura. Para ello, crea chimeneas y lámparas para las casas. En el futuro conseguirás un pastel de patata y una fruta del edén.
2) Necesitas construir un total de 60 bloques que distribuirás de la siguiente forma:
Coloca los bloques formando un rectángulo, de tal manera que un lateral esté formado por cinco bloques y el otro lado por cuatro. Así crearás un rectángulo formado por veinte bloques. A continuación, vuelve a repetir este paso pero creando el rectángulo encima del anterior. Después, haz otro rectángulo y colócalo de la misma forma. Parecerá que has hecho un rectángulo en tres dimensiones. Y en lo alto de los bloques pon una nueva casa de ladrillo. En el futuro no habrá cambios.
3) En una de las casas que hayas creado pon una chimenea e introduce a **Borneo**. Y consigue al menos sesenta puntos de cultura.
En el futuro hallarás cuatro frutas del edén y un pastel de patata.
4) Coloca un brazo eléctrico en el tejado de la casa donde vive **Borneo**.
En el tejado de otra casa pon una grúa grande. También crea y coloca un generador.
No pasará nada en el futuro.
5) En la casa donde hayas colocado la grúa introduce a **Cedric**. A continuación coloca un molino cerca de la casa que queda vacía.
No hay cambios en el futuro.


29,95 €
MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE™
CORRE POR TUS VENAS
AHORA POR 29,95 €
PlayStation®2
XBOX
MIDWAY
Virgin PLAY
WWW.VIRGINPLAY.ES







6) Coloca diez vasijas a lo largo del mapeado. Viaja al futuro y toma el ascensor hasta el segundo piso y conocerás a **Garek**. Después de conversar con el anciano (le explicas el problema que tienes con la máquina que produce la lluvia de fuego), nos entregará una bomba temporizada.
Regresa al presente y ve a la mazmorra donde se encuentra la dichosa máquina. Ve hacia ella y coloca la bomba que te entregó **Garek**. Tras el estallido verás aparecer la gigantesca nave de **Gaspard**. Irremediablemente habrá un enfrentamiento, aunque esta vez será contra el navío en cuestión.
Para acabar con el navío debes montarte en **Steve** y utilizar el Cañón Nova que se te entregó al completar el cien por cien del mundo anterior (*Veniccio*). Si por un casual no dispones del cañón bastará con algún arma de larga distancia, como las pistolas de **Max**, el brazalete de **Monica** o algún arma que hayas mejorado a **Steve**.
Tras destruir el navío **Monica** saltará a su interior y el barco caerá al cráter del escenario.
Rodeando el cráter verás una senda que te llevará a las nuevas mazmorras. Avanza sin problema hasta la última mazmorra. Al llegar a ella verás cómo un río de lava corta el paso y como no puedes atravesarlo sigue reconstruyendo *Heim Rada*.
7) Obten setenta puntos de cultura plantando árboles. Ahora podrás crear objetos de madera, como carros y árboles. En el futuro sólo verás una escena al regresar al presente, ya que aún no posees la *Atlamillia* de **Monica**.
8) En la casa que queda vacía y que debe estar cerca del molino coloca en su interior a **Erik**. En el futuro encontrarás dos frutas del edén, dos pasteles de patata y dos postres de bruja.
9) Ve a tu casa de *Palm Brinks*. En la habitación que hay junto a la fuente encontrarás a tu padre, pídele que se una a tu grupo. Para ello, transforma una pistola trompeta en una pistola campana (lo conseguirás aumentando un punto de nivel). Si aumentas más de la cuenta el nivel tendrás que comprar una pistola clásica y aumentarla dos veces. Regresa de nuevo a *Heim Rada* y ve hacia los bloques de tres plantas. Rodea la casa con vallas metálicas y coloca a tu padre en su interior. Los puntos de cultura aumentarán hasta cien como mínimo.
En el futuro conocerás al anciano **Galem Aeris**, quien nos dará un Cuerno de Fuego para cruzar el río de lava que se encuentra en la última mazmorra.
Cuando llegues a la mazmorra y utilices el Cuerno de Fuego para cruzar el río de lava, verás a **Monica** inconsciente junto al despiadado **Gaspard**. Tendrás que enfrentarte a él. Procura atizarle tres veces con el martillo y da un paso hacia atrás para evitar que te hiera con la espada. Repite este sistema de combate y no tendrás problema para acabar con él. ¡Ojo!, no le ataques a larga distancia ya que te acribillará a magias.
Con un poco de paciencia y otro poco de suerte, **Gaspard** pronto será derrotado y tras una secuencia te darás cuenta de que en el fondo no es tan malo como creías. Justo cuando se dispone a marcharse, **Griffon**, que no acepta su traición, lo transforma en un demonio contra el que tendrás que pelear en un nuevo combate (será sencillo si dispones del Cañón Nova, obtenido tras completar el cien por cien de la reconstrucción de *Veniccio*).
Tras derrotar a **Gaspard** verás otra secuencia del espadachín que se reúne en el cielo con su madre.
Este paso es el último que te quedaba para completar la reconstrucción de *Paznos*.
Ahora debes viajar al futuro y serás testigo de una secuencia en la que **Galen** regala a **Monica** una espada que perteneció a su difunto padre.
Al finalizar la conversación verás un teletransportador que te llevará a *Paznos*. Allí verás más escenas y te reencontrarás con tu madre, aunque por muy poco tiempo.
En medio de tanta charla y tanta secuencia te advertirán de que el *Ixion* está por fin terminado y que podrás retroceder 10.000 años en el pasado.
Regresa al presente y ve a *Veniccio*. Desde allí, viaja de nuevo al futuro y ve al laboratorio lunar.
En una secuencia verás que el tren está terminado y al entrar en él serás transportado al pasado.

CAPÍTULO 6: CHOQUE DE ÉPOCAS

Tras bajar del tren contemplarás la impresionante fortaleza de **Griffon**. A continuación, ve hacia la puerta de la misma. Contemplarás la inexistencia de vida en lo que fue el jardín.
Al llegar a la puerta que da acceso al interior verás cómo ésta se abre para facilitarte el acceso. Dentro te espera **Griffon**. Te retará a un combate más complicado de lo deseado. La táctica a seguir es fácil; sólo con golpearle dos veces, o tres como máximo, retroceder un par de pasos y repetir la operación un par de veces será suficiente.
Cuando pienses que le has vencido, acércate, te robará las tres *Atlamillias* y se transformará en un «bicho muy feo».
Gracias a su nuevo poder, **Griffon** conseguirá que su palacio aparezca en la época actual.
Cuando tengas el control de **Max** o **Monica** sal al patio y escapa en el *Ixion* gracias a la inestimable ayuda del **Carpenterion**.
Llega a *Stonehenge de Kazarov*. Allí verás un comunicado de la madre de **Max** que te dice cómo transportar el **Paznos** hasta el presente.
Obtendrás una llave que te permitirá romper los sellos de Estrella de las mazmorras que tenían la salida marcada con ese símbolo.
Acude en el orden que visitaste por primera vez dichas zonas. Así pues, encamínate hacia el bosque de la Mariposa Arcoiris. Accede directamente a la mazmorra octava. Allí y tras obtener la sierra que te servirá de llave ve hasta la salida marcada con la Estrella.
Después de utilizar la llave Estrella utiliza la sierra para acceder a la mazmorra duodécima. Avanza hasta la decimoquinta mazmorra. Allí te encontrarás con un jefe final llamado **Trentos**. Para derrotarlo bastará con utilizar el Cañón Nova de **Steve**. Una vez derrotado coge la Gema de Tierra que verás en el altar.
A continuación, dirígete hacia el Cañón *Starlight* y accede a la undécima mazmorra. Tras obtener la carne que ejerce de llave, ve hasta la salida de la Estrella y repite los pasos que hiciste anteriormente para acceder a la vigésima mazmorra.
Avanza hasta la mazmorra vigésimo tercera para encararte con un jefe llamado **Lapis Garter**, al que le harás ver quién manda aquí gracias una vez más al *Ridepood Steve* y su Cañón Nova.
Tras obtener la Gema de Viento ponte rumbo a las mazmorras de *Veniccio*, accede a la décima mazmorra y repite de nuevo los pasos para salir por la salida de la Estrella. Luego avanza hacia la decimoséptima mazmorra.
Al llegar a la vigésima mazmorra lucharás contra un nuevo jefe llamado **Dragón Marino**.
Este jefe es bastante difícil de vencer ya que desaparece bajo tierra para aparecer junto a ti con el fin de golpearte por sorpresa. Para evitar que eso ocurra utiliza a **Steve** y acribíllalo a base de cañonazos. Cuando hayas acabado con él coge la Gema de Agua que se encuentra en el altar.
Ahora ve hasta la cuarta mazmorra del Monte *Gundor* para avanzar hasta la decimonovena mazmorra una vez hayas conseguido abrir la salida de la Estrella.
Avanza hasta la mazmorra vigésimo segunda para enfrentarte a **Inferno**, el guardián de la última Gema.
De nuevo, acude a **Steve** para derrotar al jefe que resulta ser una calavera con

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



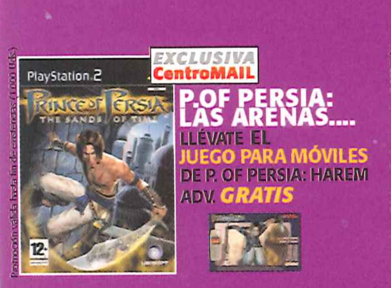
JUEGOS CON REGALO EXCLUSIVO













SUPER PRECIO

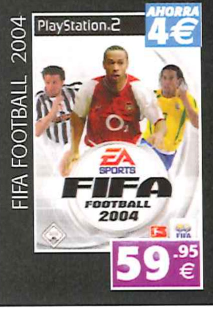




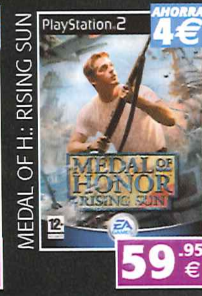


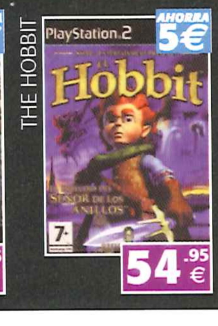












PRECIOS ESPECIALES













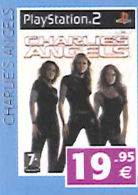
































PROXIMA APERTURA

ZARAGOZA Gran Casa C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35
MADRID Xanadú C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, Km 23,5
PONTEVEDRA Vigo C.C. O Troncal, Travesia de Vigo s/n
ABIERTA

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ✆981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373• C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230• **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108 • **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717 • **CÁCERES Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe, 18 ✆927 626 365 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 • **CUENCA Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 • **GUIPUZCOA San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 • **PONTEVEDRA Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 • **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350• **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 • **TOLEDO Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n locA-21 ✆944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988.

pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 15 de noviembre al 15 de diciembre.
Impuestos incluidos







una espada en la mano. Al derrotarlo coge del altar la Gema de Fuego.
Ahora que tienes las cuatro gemas en tu poder (tierra, viento, agua y fuego) regresa a *Stonehenge de Kazarov* y coloca cada gema en su altar. Acto seguido verás cómo **Paznos** aparece en el presente y ataca la fortaleza de **Griffon**, que caerá a la Tierra.
Ponte rumbo a la fortaleza.

CAPÍTULO 7: PALACIO FLORAL

Nada más entrar a la fortaleza verás una escena en la que aparece **Alexandra**, la princesa que habitó la fortaleza en el pasado. Tras la escena adéntrate en el palacio y sube las escaleras que dará acceso a las mazmorras de este nivel.
Avanza sin problema hasta la mazmorra cuarta y sal por la salida que tiene el símbolo del Sol para avanzar hasta la quinta.
Sigue avanzando hasta la mazmorra undécima que resulta ser la habitación de **Alexandra**. Allí verás una escena.
Una vez que hayas cogido la flor de la mesa regresa hasta la mazmorra cuarta de la cual saldrás por la salida de la Luna para acceder a la duodécima mazmorra.
Continúa avanzando por las mazmorras hasta llegar a la vigésimo primera.
Allí debes colocar la flor en el jarrón para ser testigo de una nueva escena de **Alexandra** y **Griffon**.
Sal por la puerta que se acaba de abrir para llegar a la siguiente mazmorra.
Continúa hasta terminar la mazmorra vigésimo sexta.
Antes de entrar en la 27 saldrás de las mazmorras para coger un montón de comida repartida entre todos los cofres que han aparecido en el vestíbulo del palacio.
Ahora es momento de ponerse manos a la obra e intentar (y conseguir, por supuesto) reconstruir el jardín. A trabajar un poco...
He de decir que debes fabricar todo lo que se puede construir y en lo máximo que se te permita, porque todo, absolutamente todo, te hará falta.

PASO DE RECONSTRUCCIÓN

1) Coloca la fuente en el medio del jardín. La mancha del suelo te vendrá de perlas para colocarla.
2) Coloca cuatro carreteras a *Golbad* al Sur de la fuente y las otras cuatro al Norte de la misma.
3) Coloca las dieciséis columnas lunar en los bordes de la carretera a *Golbad*.
4) PRIMERA PARTE
Coloca dos piezas de carretera al Este de la fuente y otros dos al Oeste.
5) Coloca una escalera *Starlight* a continuación de los dos tramos de carretera de manera que los escalones den a la carretera. Hazlo tanto en el tramo de carretera que colocarás al Este como la que situarás al Oeste de la fuente.
A continuación, coloca los tramos de río de modo que pasen debajo de las escaleras.
Para evitar problemas en otros pasos coloca los tramos de río situados al Oeste de la fuente lo más al Norte que te sea posible.
4) SEGUNDA PARTE
Coloca un nuevo trozo de carretera a continuación de la escalera *Starlight*.
Para que sirva de confirmación de que has realizado este paso correctamente sitúa a **Max** en la fuente y, tanto al Este como al Oeste, pasa por ambos tramos de carretera la escalera *Starlight* y un nuevo tramo de carretera.
6) Coloca los seis arriates de la siguiente forma:
En la parte Oeste de la fuente coloca cuatro arrietes entre las columnas y el río. Los otros dos en la parte superior de la escalera *Starlight* y los demás en la parte Este de la fuente (justo por debajo de la escalera *starlight*, aunque esta vez deben estar a ambos lados del río).
Verás una tierna escena entre **Alexandra** y **Sirus**, el verdadero nombre de **Griffon**.
7) Coloca la escalera Palacio al Norte del río de la parte Este de la fuente. Este tramo de río deberás construirlo lo más al Norte posible. A continuación, coloca los dos bancos plateados cerca de la escalera que acabas de poner.
8) Coloca el salón de las penas en la parte inferior izquierda del jardín; es decir, al Sudoeste.
9) Coloca el estanque de ilusiones en el mismo sitio de la escalera de Palacio, aunque esta vez al Sur del río.
10) En el último paso debes colocar las dos camelias entre el salón de las penas y la escalera *Starlight*.
Ahora verás una nueva escena de **Alexandra** y **Sirus**. Sabremos cómo se conocieron.

Ahora podrás acceder a la última mazmorra de este nivel, aunque antes te aconsejo que recuperes munición, pociones y objetos que restablezcan vitalidad. Si tienes poco dinero para comprar, vende las armas en las tiendas de la ciudad o visita otras mazmorras de este mundo, o de otro para conseguir dinero.
Cuando estés abastecido SALVA LA PARTIDA. A continuación, entra de nuevo en las mazmorras y avanza directamente hasta la última.
Allí, al llegar a una puerta te pedirá que digas el nombre del señor del palacio. Escribe **Sirus**. Tras dar la respuesta correcta te dejará pasar por la puerta y prepárate para los combates más difíciles del juego. Son combates muy duros y, para colmo de males, vienen todos seguidos y sin oportunidad de escapar.
Empieza con el emperador **Griffon** que resulta ser un poco más fácil que la vez anterior. Este combate se divide en tres partes:
La primera parte **Griffon** estará todo el rato volando sobre nosotros por lo que deberás atacarle con las pistolas de **Max** o los brazaletes de **Monica**. Al acabar con el primer tercio de la vida verás una secuencia. (Cada parte es un tercio de su vida)
En la segunda parte del combate, **Griffon** convierte sus alas en poderosas espadas. Si le atacas muy de cerca te dará con el ataque circular que posee y si te alejas te lanzará un ataque a distancia; así que la mejor forma de acabar con él es golpearle dos veces, dar un par de pasos atrás y volver a la carga.
En la tercera parte debes tener cuidado con su ataque paralizador. Si utilizas este ataque debes estar preparado y curarte enseguida con corazones de cereza o las curaciones milagrosas, ya que de lo contrario aprovechará tu inmovilidad para acercarse hasta ti de un salto y golpearte.
Tras acabar con **Griffon** verás una escena y contemplarás cómo **Sirus** en







realidad estaba poseído por un malvado ser que no duda en intentar quitarle la vida al pobre conejo. **Max** le estropea el invento porque salva a **Sirus** de lo que parecía una muerte más que segura. Instantes más tarde serás transportado a una Espiral de Sueño donde el malo hiere de muerte a **Sirus**.

La Espiral de Sueño es un camino que conduce a varias explanadas donde te enfrentarás a unos cuantos jefes.

El primero de ellos se llama **Mammo** y es un elefante muy lento. Aprovecha esa lentitud para atacarle a espadazo limpio (o martillazo según el personaje) por la espalda cual vil traidor hasta acabar con su vida. Al derrotarlo sigue tu camino por la alfombra roja hasta llegar al **Señor Pesadilla** con el cual debes emplear la misma técnica.

El tercer jefe es **Uther**, un caballero metálico. Éste es más duro de pelar ya que de lejos ataca con misiles y de cerca agujerea con la lanza que posee. En este caso el mejor aliado es el *Ridepood* **Steve**.

El cuarto jefe, o mejor dicho los jefes siguientes porque son dos, son esqueletos. **Steve** se convierte de nuevo en tu mejor baza para acabar pronto con los dos.

El quinto y último jefe es el **Señor Oscuro**. Este jefe, aparte de la dificultad que tiene el vencerlo, posee dos aspectos que lo hacen realmente difícil de vencer.

Lo primero que debes saber es que, mientras su corazón sea azul, sólo le hará efecto los ataques de **Max**. Y si su corazón brilla de color rojo sólo **Monica** le podrá infligir daño.

Lo segundo es que sólo disponemos de cinco minutos para acabar con él. Así que espero que tengas suerte. El tema del tiempo es lo que hace que este combate sea un auténtico suplicio, aunque es verdad que no es imposible. Así que ánimo.

Al derrotar al **Señor Oscuro** verás la secuencia final y los créditos.

Atención, deja que terminen los créditos y salva la partida que se os pide ya que al cargar este archivo podrás jugar el Capítulo 8.

CAPÍTULO 8: LA AVENTURA OLVIDADA

El alcalde de la ciudad, **Nedd**, te solicita ayuda porque pretende abrir la línea de ferrocarril. Pero para ello le hace falta un mineral llamado *Zelmite*. Esta piedra tan poderosa se encuentra en la última mazmorra de este peculiar mundo. Estas mazmorras son complejas porque todas las bestias que allí habitan quitan mucha energía y poseen bastante resistencia.

Avanza hasta la mazmorra quinta. Allí aparecerá **Monica** que se unirá de nuevo a contigo.

Con **Monica** en tu equipo avanza hasta la sexta mazmorra. Sal primero por la salida de la Luna para llegar hasta la décima mazmorra donde te espera el primer jefe de este nivel. Son dos robots llamados **Burst 1** y **Burst 2**. Atácales con el Cañón Nova de **Steve** a diestro y siniestro. En los cofres que aparecen obtendrás una piedra de Sol y una moneda sanadora.

Al acabar con ellos vuelve a la mazmorra sexta para salir esta vez por la salida del Sol y llegar hasta la próxima mazmorra, que es la undécima.

La undécima mazmorra también contiene dos salidas y, al igual que en la anterior, sal primero por la del símbolo de la Luna. En la decimosexta mazmorra te enfrentarás a un nuevo jefe. Son seis seres a los que dispararás con el Cañón Nova una vez más. En los cofres que aparecen al vencerles encontrarás una moneda de absorción y una piedra de Luna. De nuevo regresa a la undécima mazmorra para salir por la puerta del Sol y avanza hasta la decimo octava mazmorra. En esta última tendrás que salir primero por la salida, como no, de la Luna.

En la mazmorra vigésimo primera te enfrentarás de nuevo a un jefe: son dos esfinges llamadas **Hermanos Pegones**. Por derrotarlos serás obsequiado con una moneda de experiencia, una dinamita (objeto imprescindible para más adelante) y una moneda muy venenosa.

Tras salir de la mazmorra décimoctava por la salida del Sol llegarás a la vigésimo segunda. En esta mazmorra tendrás que salir de nuevo por la salida de la Luna. De este modo llegarás hasta la mazmorra vigésimo sexta. Allí tendrás que enfrentarte a cinco **Mandoras** a las que podrás derrotar de manera sencilla. En los dos cofres aparecerán sendos diamantes.

Regresa de nuevo a la mazmorra vigésimo segunda para salir por la salida del Sol. De este modo podrás llegar a la vigésimo séptima mazmorra. En ésta te espera un *Flotsam* Metálico al que le tendrás que dar ración extra de Cañón Nova, disparos de pistola o de brazalete ya que la espada y el martillo son ineficaces. Este *Flotsam* no hace nada más que flotar encima de nosotros. Tras derrotarlo avanza hasta la siguiente mazmorra.

Esta nueva mazmorra, la vigésimo octava, contiene dos salidas. Esta vez, y como siempre, sal por la salida de la Luna para llegar hasta la trigésimo cuarta mazmorra. Cuando salgas por esa mazmorra regresa de nuevo a la vigésimo octava y sal por la del símbolo del sol. De este modo accederás a la trigésimo quinta mazmorra. Continúa completando mazmorras hasta que por fin llegues a la última de todas las mazmorras.

Antes de entrar en ella no olvides comprar de todo para recuperar salud y para rellenar munición porque sin duda lo necesitarás. Nada más y nada menos que te enfrentarás de una vez por todas al **Jefe Final**, que es el mismísimo **Genio Oscuro**.

¡¡OJO, SALVA PARTIDA!!

Este Genio parece un globo de feria, está todo el rato volando por encima de ti mientras va soltando miniaturas de él. Para hacerle daño sólo podrás utilizar las pistolas de **Max**, brazalete de **Monica** o el Cañón Nova del *Ridepood* **Steve**. Con un poco de paciencia, suerte y aguante, poco a poco irás vaciando la vida del Genio y podrás contemplar el verdadero final de esta maravillosa aventura.



Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
una tarjeta de memoria oficial
para tu PlayStation 2
PlayStation 2
8MB
MEMORY CARD
MagicGate
SONY
SONY
Memory Card (8MB)
(for PlayStation 2)
Memory Card (Carte Mémoire)
(8 MB) (pour PlayStation 2)
PlayStation 2
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
❏ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
❏ Por un año (12 números) con una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2 de regalo al precio de 72 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
❏ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❏ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
❏ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❏ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular: ....
Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY

■ **ACTIVAR LOS TRUCOS**
Para introducir los siguientes códigos, comienza una misión cualquiera, presiona el botón *Start* para pausar la acción, presiona y mantén pulsados L1, R1, L2 y R2 simultáneamente. A continuación podrás introducir la combinación de botones.

■ **RECUPERAR VIDA**
Presiona Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo.

■ **ACTIVAR EL MODO PERFECTO**
Presiona Círculo, Arriba, Triángulo, X.

■ **SIEMPRE DEVASTADOR**
Presiona Triángulo, Abajo, Triángulo, Arriba.

■ **TODAS LAS MEJORAS**
Presiona Abajo, Arriba, Triángulo, Cuadrado.

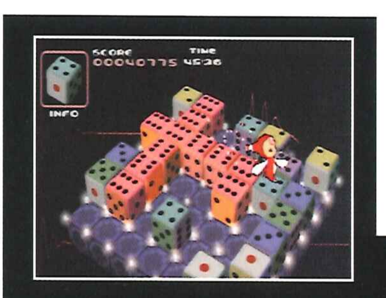
■ **MISILES INFINITOS**
Presiona Cuadrado, Cuadrado, Arriba, Círculo.

■ **INVULNERABLE**
Presiona Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Abajo.

BOMBASTIC

■ **DESAFÍO 3**
Introduce como código **BbrMjXSbnB3** respetando las mayúsculas y las minúsculas en la pantalla de *passwords* para desbloquear una nueva visión en el modo *Attack*.

■ **DESAFÍO 6**
Introduce como código **J3P8rFqeTF3** respetando las mayúsculas y las minúsculas en la pantalla de *passwords* para desbloquear una nueva visión en el modo *Attack*.



TONY HAWK'S UNDERGROUND

■ **CÓDIGO MAESTRO**
Selecciona «Códigos de Trucos» en la pantalla del menú de opciones y acto seguido introduce como código **havethemall** para activar los trucos.

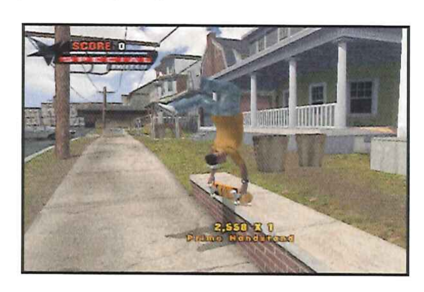


■ **EQUILIBRIO PERFECTO**
Selecciona «Códigos de Trucos» en la pantalla del menú de opciones y acto seguido introduce como código **letitslide** para gozar de esta ventaja durante la partida.

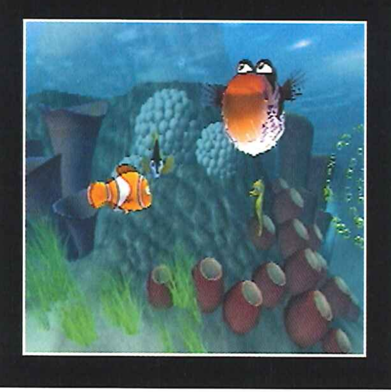
■ **MANUALES PERFECTOS**
Selecciona «Códigos de Trucos» en la pantalla del menú de opciones y acto seguido introduce como código **keepitsteady** para gozar de esta ventaja durante la partida.

■ **GRAVEDAD LUNAR**
Selecciona «Códigos de Trucos» en la pantalla del menú de opciones y acto seguido introduce como código **getitup** para gozar de esta ventaja durante la partida.

■ **TODOS LOS VÍDEOS**
Selecciona «Códigos de Trucos» en la pantalla del menú de opciones y acto seguido introduce como código **digivid**.



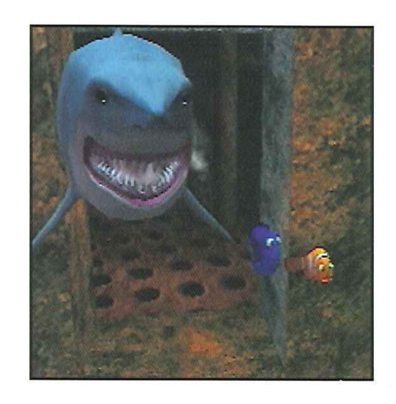
BUSCANDO A NEMO



Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo en la pantalla de título. Pausa el juego en cualquier momento para acceder al menú de Trucos. Esta función no podrá activarse en todos los niveles.

■ **SELECCIÓN DE NIVEL**
Presiona Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo en la pantalla de título. Pausa el juego en cualquier momento para acceder al menú de selección de fase.

■ **INVENCIBILIDAD**
Presiona Triángulo, Cuadrado,



LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCIÓN

■ DISFRAZ PATOPELIGRO
Introduce **DANGERD** como código para jugar con este disfraz del **Pato Lucas** (serás invencible).

■ GRANADAS GALLINÁCEAS
Introduce **HENSAWAY** como código para disfrutar de esta nueva forma de ataque.





CONFLICT DESERT STORM 2



■ MODO DE TRUCOS
Presiona L1, L1, R1, R1, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo en el menú principal. Comienza el juego y pausa para entrar en el menú de trucos.

THE SIMPSONS HIT & RUN

■ INVENCIBILIDAD
Mantén presionados L1 y R1 en el menú de opciones y pulsa Triángulo, X, Triángulo, X. El sonido de un claxon te informará de que el truco ha funcionado correctamente.

■ COCHES RÁPIDOS
Mantén presionados L1 y R1 en el menú de opciones del juego y a continuación pulsa Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado. Si haces lo mismo con Triángulo los coches serán aún más rápidos.

por << Dani3po >>

TRUE CRIME
STREETS OF L.A.

CAMBIA EL ASPECTO DE NICK KANG

Introduce cualquiera de los nombres que os facilitamos en una matrícula. Sitúa el cursor sobre el botón OK y mantén pulsado L1+R1 mientras aprietas el botón X. Verás cómo cambia el aspecto del protagonista de ***True Crime***...

HAWG – Motero
JASS – Burro
PHAM – Cocinero Chino
M1K3 – Comando
BRUZ – Boxeador
B00B –Punky (femenino)
TFAN – Gángster
TATS – Mujer tatuada
MNKY – Punky (masculino)
J1MM – Cadáver
PIMP – Chulo



P1MP – Otro Chulo
FATT – Oficial de policía
5WAT – S.W.A.T.
B00Z – Vagabundo
HARA – Asiático
MRFU – Asiático hortera
FUZZ – Oficial de policía Johnson
B1G1 – Tu jefa
ROSA – Tu compañera
HURT_M3 – Tu compañera en ropa interior







BACKYARD WRESTLING
DON'T TRY THIS AT HOME

CÓMO DESBLOQUEAR TODO

Ejecuta la siguiente secuencia en el menú principal del juego para desbloquear todos los luchadores, vídeos y escenarios. Sin soltar el botón L1, presiona X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, Triángulo y Círculo.





PlayStation 2 Revista Oficial · España



Sony C.E. y **PlayStation 2 Revista Oficial** te ofrecen la oportunidad de conseguir la segunda entrega de **Jak & Daxter**, la secuela de uno de los mejores plataformas y merchandising exclusivo. Para ello tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de diciembre, y podrás optar a uno de estos 10 lotes que sorteamos.

¿Cómo se llama la sustancia que transforma a Jak?

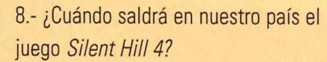
A) Hielo Ácido **B**) Eco Oscuro **C**) Llama Negra

CONCURSO «JAK II EL RENEGADO»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **jak, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **jak A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de diciembre.





Resident Evil Outbreak

¡Hola! Soy **Neocharlie** y quiero que sepáis que sois la mejor revista de información de nuestra flamante **PS2**. Me gustaría que me contestárais las siguientes preguntas porque me quitan el sueño:

1.- ¿Existe la posibilidad de que **Capcom** haga una conversión de *Dino Crisis 3* para **PS2**?

2.- ¿Al final llegará *Resident Evil Outbreak* sin opciones *On-line*? ¿O directamente no llegará a **España**?

3.- ¿Sabéis la fecha exacta de salida del *FFX-2*?

4.- ¿Es verdad que vamos a ver a **Dante** en la gran pantalla?

5.- ¿Tenéis alguna noticia de *Devil May Cry 3*?

6.- ¿Existe alguna información ya disponible de *FFXII*?

7.- ¿Cuándo llegará *FFXI* a **España**?

8.- ¿Cuándo saldrá en nuestro país el juego *Silent Hill 4*?

Juan Carlos Jiménez, vía e-mail.

1.- No parece muy probable, creo que está confirmado que la tercera entrega de *Dino Crisis* era exclusiva para la máquina de Microsoft.

2.- Es seguro que el juego llegue a España. Lo que no parece tan probable es que, finalmente, el juego tenga opciones *On-line*. Aún no está confirmado y nadie lo sabe a ciencia cierta, pero todo parece indicar que no disfrutaremos de una versión con las mismas posibilidades que la japonesa.

3.- El día 18 de noviembre salió en Estados Unidos y a principios de 2004 lo tendremos disponible en todas las tiendas de nuestro país.

4.- Al igual que película basada en *Silent Hill*, es un mero rumor. Nadie ha confirmado «oficialmente» su producción o rodaje.

5.- Shinji Mikami ha confirmado que está actualmente planteando el desarrollo y ha dicho que quiere recuperar el espíritu de la primera entrega. El proyecto aún está en pañales y no sabremos nada hasta dentro de varios meses.

6.- Finalmente no fue mostrado en el último Tokyo Game Show, tal y como se anunció. Square ha decidido adelantar el lanzamiento de la versión PS2 de *Dragon Quest* y retrasar la salida de *FFXII* hasta finales de 2004, principios de 2005.

7.- En Estados Unidos estarán jugando estas navidades al título de Square, pero de su aparición en el mercado europeo o español no se ha confirmado nada.

8.- De *Silent Hill 4* sólo se ha confirmado que está en pleno desarrollo y al parecer su protagonista será masculino, pero no hay nada más sobre el título de Konami.

Max Payne 2 para PS2

Hola, os escribo para ver si me pueden resolver ciertas dudas que tengo:

1.- ¿Es verdad que va a salir para **PS2** *Max Payne 2*? ¿Sabéis cuando saldrá?

2.- ¿Vale la pena comprar *Kingdom Hearts*, o es muy infantil?

3.- ¿Saldrá algún otro *Quake* para **PS2**?

Jorge Eduardo, vía e-mail.

1.- La versión PC acaba de salir al mercado y, exactamente el día 5 de diciembre, Virgin Play pondrá a la venta la versión para PlayStation 2.

2.- El Action RPG de Square presenta un contenido basado en el mundo de Disney, así que muy adulto por fuerza no puede ser. Aún así, es un título divertido y muy original.

3.- No hay noticias sobre ningún nuevo Quake aunque, teniendo en cuenta que *Doom III* (creado también por Id Software) será exclusivo para Xbox, no parece que vayamos a ver ningún *shoot'em-up* de esa compañía en algún tiempo.

NFS Underground o GT3

Hola, me llamo **José** y como ya sabéis sois los mejores. Me gustaría que me revolvieseis mis dudas:

Enviad vuestras consultas a:
Revista PS2 RO
Calle O'Donnell, 12
Madrid 28009,
escribiendo S.O.S.
en una esquina
del sobre, o al e-mail
ps2@grupozeta.es
poniendo como
asunto S.O.S.



LA CARTA DEL MES

Hace poco he tenido el placer de ver algunos juegos de **PS2** que por desgracia no van a venir a **Europa**: *Xenosaga* y *Suikoden 3*. La verdad es que no entiendo cómo estas obras maestras no las vamos a poder ver por el territorio europeo. Dada su calidad, **Konami** (en el caso del *Sukoden 3*) no nos quiere dar el placer de jugar a la tercera entrega de su saga de rol, porque sí. Así de simple. Por el contrario, nos trae juegos del calibre de *Shadow Of Memories* o *Ephemeral Fantasia*. Vamos, sus «Obras Maestras». Por desgracia, esto no es todo lo malo que nos hace **Konami**. El otro gran tema de los juedos es el tema de los 60 Hz. ¿Por qué *Silent Hill 3* y *Pro Evolution Soccer 3*, sí lo traen? Y ¿*Metal Gear Substance* o *Zone Of The Enders 2*, no? Es como el caso de *Xenosaga*. ¿Es **Namco** la que no quiere que nos llegue ese juego? O ¿es que a ninguna distribuidora le interesa traerlo? No creo que sea por el idioma, ya que no sería difícil distribuirlo sólo en inglés. No traen esos juegos por que no les da la gana.



Ni dinero, ni ventas, ni nada. Con **PSone** el asunto de los juegos que no llegaban clamaba al cielo, pero con **PS2** no hemos mejorado nada, sólo hay que ver los ejemplos utilizados. Seguimos siendo tratados como personas con una consola que se conforman con un SEAT 600, en lugar de tener un Ferrari. En definitiva, incomprensible. Yo os pregunto si no hay algún método de persuasión o algún colectivo de jugones a nivel español y/o europeo con el que podamos quejarnos para poder mejorar nuestra situación. O mejor aún. Que vosotros, los medios de comunicación especializados transmitáis nuestra voz a las propias compañías cuando visitéis a las compañías, en las Ferias como el **E3**, **Tokyo Game Show**, etc. Tal vez a vosotros os hagan más caso que a nosotros, los jugones. **Ramón García Ruiz, vía e-mail.**

OFICIAL DE PlayStation 2

1.- Quiero comprarme un juego de la saga *Resident Evil* ¿Cuál me aconsejáis?
2.- ¿Cuándo saldrá *Need For Speed Underground*? ¿Valdrá la pena comprárselo?
3.- Y, por último, ¿*NFS Underground* o *Gran Turismo 3*?

José, vía e-mail.

1.- En PSone, los dos primeros son los mejores. Si quieres una auténtica novedad del mundo de Resident Evil, yo que tú esperaría a la aparición de *Resident Evil Outbreak* (tenga o no modo *On-line*).
2.- Desde el día 19 de noviembre lo tienes disponible en cualquier tienda especializada; si quieres probarlo antes, no olvides que puedes hacerlo con la *demo* que incluimos este mes.
3.- Dudo bastante que *NFS Underground*, por muy bueno que sea, pueda equiparar en calidad y longevidad a la creación de Polyphony Digital.

Final Fantasy X-2

Hola, soy **Rubén**. Me encanta vuestra revista, sois lo mejor de lo mejor. Me gustaría saber:
1.- ¿En Final *Fantasy X- 2* saldrá **Chappu**, el hermano perdido de **Wakka**?
2.- ¿Han renovado el motor gráfico desde *Final Fantasy X*?
3.- No sé si comprarme *Soul Calibur II*, por si me lo paso enseguida, ¿qué me recomendáis?
4.- ¿Se sabe cuándo saldrá *Metal Gear Solid 3*?

Rubén Palmero, vía e-mail.

1.- Chappu, tal y como cuentan en el argumento de *Final Fantasy X*, está muerto y no aparece en *FFX-2*. Si te sirve de consuelo, parece ser que Wakka y Lulu van a ser padres durante el transcurso de la aventura en *Final Fantasy X-2*.
2.- Quizá encuentres algún que otro efecto que no aparecía en la anterior entrega de la saga, pero el motor gráfico sigue siendo el mismo.
3.- Hombre, teniendo en cuenta el género al que pertenece, no tardarás mucho en pasarte el modo Historia, pero tienes muchos personajes con los que completar el juego y el larguísimo modo Maestro de Armas (además de la infinidad de modos y extras que tendrás a tu disposición).
4.- En el último ECTS (que tuvo lugar a finales de verano) se vieron nuevas secuencias del juego, pero no se confirmó la fecha de aparición definitiva de *Metal Gear Solid 3*.

+

PlayStation Experience ha resultado todo un éxito. Durante todo un fin de semana, de viernes a domingo, todo el mundo pudo disfrutar de los últimos lanzamientos para **PlayStation 2**.

El método ideado por **Codemasters** para tener acceso a trucos para *Colin McRae 04* (cobrando 5 Euros por los trucos desde su página web), se nos antoja algo rebuscado y totalmente inapropiado.

−



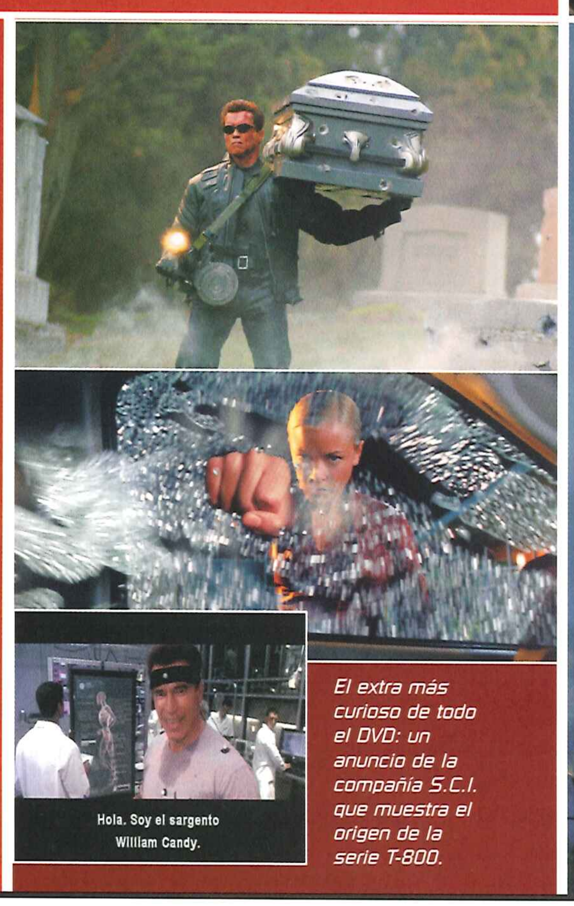


Entre los actores que han pasado por las películas tenemos al ahora reconocidísimo Bilbo Bolsón (Ian Holm) en el Octavo Pasajero (1979) y más recientemente en Resurrection (1997) a Gary Dourdan, Warrick en C.S.I. (Las Vegas).



ALIEN QUADRILOGY

El terror alienígena en el espacio exterior y en el interior del ser humano



El extra más curioso de todo el DVD: un anuncio de la compañía S.C.I. que muestra el origen de la serie T-800.



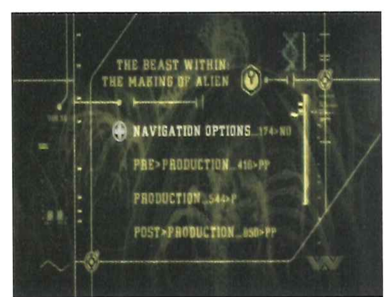
Arnie encuentra al fin la horma de su zapato en la indestructible Terminatrix

TERMINATOR 3 LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS




por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>





Dan O'Bannon y Ronald Shusett crearon una historia de terror «espacial» (y especial) que entra en un agobiante torbellino de claustrofobia y aislamiento. Un alienígena que parasita humanos para sobrevivir invade aún más la indefensión de los protagonistas. La película la dirigió **Ridley Scott** en 1979 con soberbio dominio del espacio y el tiempo cinematográfico. Tanto fue el éxito que en 1986 **J. Cameron** resucitó al alien y posteriormente lo hizo **D. Fincher** (1992) y **J. P. Jeunet** (1997). Entretenidas todas pero el polizón y octavo pasajero de una nave sólo hubo uno. **I.G.**



En Resurrection los diseños de vestuario fueron de Marc Caro, co-director de Delicatessen" y La Ciudad De Los Niños Perdidos.



Entre los numerosos extras, todo tipo de diseños y bocetos. Este storyboard pertenece al Octavo Pasajero de Alien.

ALIEN QUADRILOGY

CALIDAD DE EXTRAS:
Todo: ediciones especiales de las películas, escenas descartadas, comentarios, pruebas de *casting*, diseños de vestuario, música, DVD-ROM, etc.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés y castellano en 5.1 y en 5.1 DTS.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: 9 DVD 9

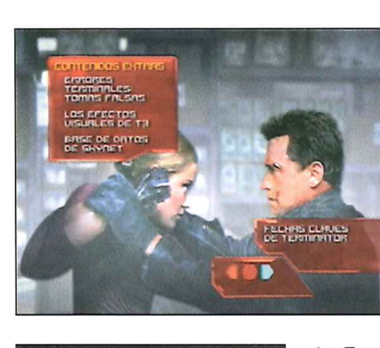
COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**

PRECIO: 79.99 Euros

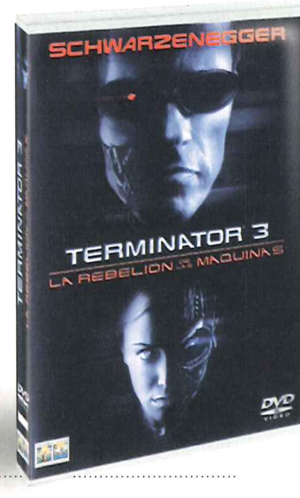
VALORACIÓN:
Si se dispone de un buen equipo de reproducción de DVD estamos ante el producto perfecto para ver si se ha realizado una buena adquisición tecnológica. Este *pack* lo ofrece todo: un clásico cinematográfico, películas de acción y aventuras, sonido perfecto y muchos extras. Sin duda, lo más esperado puede ser esa «versión del director» de **R. Scott** veinticinco años después de que *Alien* aterrorizara por primera vez.







La quiebra de la productora **Carolco** en 1995 dinamitó las esperanzas de ver de nuevo en acción a **Terminator**, la lucrativa criatura inventada por **James Cameron**. Tras una década de rumores y proyectos fallidos, **Jonathan Mostow** (*U-571*) se ha encargado de recuperar al mítico T-800 enfrentándole a un robot aún más evolucionado y letal que el T-1000 de *Terminator 2*. El bello rostro de la modelo **Kristanna Loken** encubre una máquina prácticamente indestructible que pondrá en jaque a **Schwarzenegger** y sus compañeros de aventura, **Nick Stahl** y **Claire Danes**. Lo mejor del filme, la impresionante y destructiva persecución a través de un bulevar de Los Ángeles. **B.S.**





La Terminatrix se marca un gesto de lo más castizo. Esta es sólo una de las tomas falsas incluidas en el DVD.



El equipo del gran Stan Winston vuelve a estar tras los efectos especiales de la franquicia Terminator.

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Comentarios de audio del director y el reparto. Trailers. Tomas falsas, Efectos visuales. Base de datos de *Skynet*. Cronología de *Terminator*. *Making Of*. *Storyboards* y tres documentales.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, inglés 5.1, catalán 2.0 Surround.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9 + DVD 5

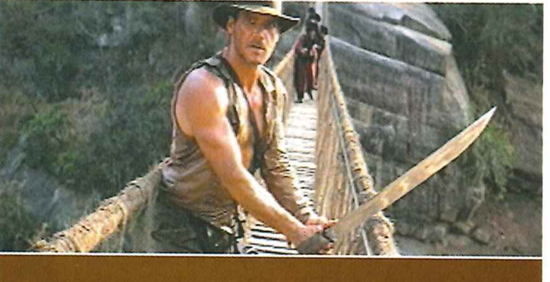
COMPAÑÍA: **Columbia TriStar Home Entertainment.**

PRECIO: 26.99 Euros

VALORACIÓN:
Mostow no es **J. Cameron** pero realiza un buen trabajo con esta secuela, pródiga en secuencias espectaculares y donde sólo sobra la floja pareja interpretada por **Stahl** y **Danes**. Mejor química tienen **Arnie** y su rival, la explosiva **Loken**, una modelo de la agencia elite reciclada en una auténtica apisonadora. ¿Será ella quien suceda al ahora gobernador **Schwarzenegger** en la franquicia *Terminator*?








Una de las joyas de "Creando la Trilogía": la prueba de pantalla de Sean Young y Tom Selleck (la primera elección de Lucas para interpretar a Indy).



¿Llegó Harrison Ford a graparse el sombrero realmente en el rodaje de La Última Cruzada? Tendrás que verlo para creerlo...

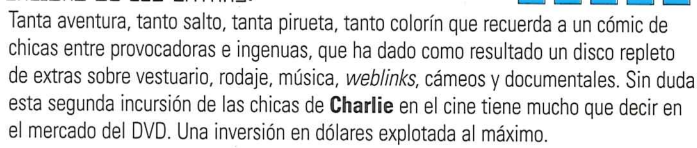


Una edición de auténtico lujo para el lanzamiento más esperado



Los Ángeles De Charlie: Al Límite

Lo de una adaptación de la serie de televisión no ha sido más que una excusa para que **Barrymore**, **Liu** y **Díaz** hicieran de chicas... ¿duras? El tono jocoso a base de parodias, una tras otra, podría irritar a los amantes del *Cuéntame* que busquen una limpieza de la caspa setentona de *Los Ángeles* en la gran pantalla. Ni *C.S.I.* se ha librado de la supuesta destreza de estas tres investigadoras privadas. Con tanto «sketch» sobre un argumento que ya destriparon los medios de comunicación en su estreno cinematográfico (en referencia a quién era el malo) no podían faltar innumerables cameos para identificar durante la película y cuyo acierto puede comprobarse luego en uno de los contenidos adicionales. Para tarde de palomitas. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Tanta aventura, tanto salto, tanta pirueta, tanto colorín que recuerda a un cómic de chicas entre provocadoras e ingenuas, que ha dado como resultado un disco repleto de extras sobre vestuario, rodaje, música, *weblinks*, cámeos y documentales. Sin duda esta segunda incursión de las chicas de **Charlie** en el cine tiene mucho que decir en el mercado del DVD. Una inversión en dólares explotada al máximo.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: español, inglés y catalán en Dolby Digital 5.1
Subtítulos: español, inglés y portugués

■ TIPO DE DVD: 2 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Video** ■ PRECIO: 24 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■□□
Sin duda uno de esos productos estrella para las próximas navidades. Las chicas de **Charlie** tienen además el aliciente de competir con **Demi Moore** en eso de las medidas perfectas (aunque sea a base de bisturí o tecnología digital, que no sólo sirve para explosiones y vuelos imposibles). El director **McG** realiza un largo y entretenido «vídeo musical» con suficientes sorpresas visuales como para verlo de principio a fin.





El director McG cuanta secretillos sobre la preparación de las tres protagonistas.



Una de las imágenes del rodaje durante la cual se prepara una pelea para añadir un fondo digital.



El vídeo musical de Feel Good Time de Pink también se incluye como contenido adicional.



Las protagonistas de la película vinieron a Madrid a promocionarse con sonrisa «tipo marketing».






La trilogía **Indiana Jones** llega al DVD con gran calidad de imagen gracias al concienzudo trabajo de **Lowry Digital Imagery**, la misma empresa que restauró *Blancanieves* para **Disney**. De esta forma las nuevas generaciones (y los *fans* de siempre) disfrutarán como nunca de esta taquillera saga. *En Busca Del Arca Perdida* reunió en 1981 a los dos mayores talentos de **Hollywood** (**Lucas** y **Spielberg**). En su afán común por recuperar el sabor de los seriales de aventuras de los años 30, reclutaron a **Harrison Ford** y crearon sobre él uno de los más reconocibles iconos de la historia del cine. Años más tarde le seguirían otras dos obras maestras: *El Templo Maldito* y *La Última Cruzada*. Y atentos, porque en el 2004 arrancará el rodaje de la cuarta entrega. **B.S.**



Harrison Ford, Steven Spielberg y Sean Connery bromean durante una pausa del rodaje de La Última Cruzada.

«Creando la trilogía» ofrece entrevistas actuales de todo el equipo y una grabada en 1988 al tristemente fallecido River Phoenix.



CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Más de tres horas de extras condensados en un cuarto DVD. No incluye comentarios de audio, pero no hace falta viendo el exhaustivo documental *Como Se Hizo La Trilogía*, absolutamente genial.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano Surround, catalán mono, inglés 5.1
Subtítulos: castellano, inglés, portugués, croata, griego, hebreo, serbio...

TIPO DE DVD: 4 DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home Entertainment**

PRECIO: 54.95 Euros

VALORACIÓN:
Junto con *Star Wars*, *Indiana Jones* era la saga que todo el mundo esperaba desde la irrupción del formato DVD. Por ello, **Paramount** y **Lucasfilm** han cuidado su lanzamiento al máximo, con una presentación de lujo y una calidad de imagen que roza lo sobrenatural (lástima que el audio no haya sido masterizado en 5.1). ¿Y que se puede decir de las películas? Las tres hacen que el cine actual de acción parezca un asco.



Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....
Dirección: .... Población: ....
C.P. .... Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

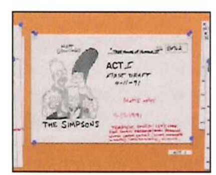
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).
❑ Tarjeta de Crédito Nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....
Fecha Caducidad .../.../.../.../ Firma Titular (imprescindible):

Los Simpsons 3ª Temporada





A principios de los 90 *Los Simpsons* aún no tenían ese color amarillo limón de hoy día, sus ojos eran más grandes que los que vemos en los episodios del nuevo milenio e incluso sus movimientos eran más «gelatinosos». Pero en tres años de emisión, la evolución de la familia más corrosiva puede palparse al menos visualmente hablando. Por supuesto su acidez, su actualidad, la frescura, la crítica y ese poso de supervivencia nata que nos hace en el fondo (después de cada episodio) quedarnos con una grata satisfacción, siguen incorruptibles tras más de una década. A pesar de haber visto ya estas aventuras, siguen entreteniendo como si fuera la primera vez. **I.G.**



Los bocetos de Matt Groening sobre los episodios muestran una gran meticulosidad.



Imagen de un inmenso Bart Simpson en un desfile en EE.UU. Su repercusión social ha sido bestial.



Un anuncio de una chocolatina protagonizado por Los Simpsons. ¿Convencieron?

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Lo mejor para los curiosos aspirantes a dibujantes será ver los bocetos de los episodios del genio de **Matt Groening**. Además habrá algún menú oculto, *sketches* y anuncios publicitarios de productos que confiaron en la imagen de la familia más «humana» que jamás nos presentó la televisión yanqui.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano e inglés en 5.1
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 4 DVD 9

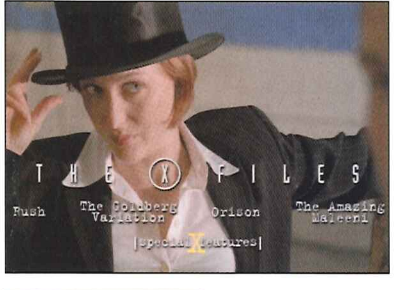
■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** ■ PRECIO: 45 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Para aquellos que ya se saben los diálogos prácticamente de memoria, queda la opción de disfrutar de las voces en original e incluso gozar de los comentarios de los actores de doblaje. En todo caso, después de diez años, la frescura y actualidad de los temas, el ingenio y la agudeza siguen inmunes al paso del tiempo. Es uno de esos productos que merece la pena aprovechar para estimular nuestro maltrecho cerebro.

Expediente X 7ª Temporada

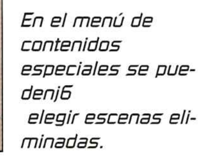
Una temporada muy importante para *Expediente X*. El 2000 significó la despedida de **David Duchovny** y la intriga estaba en saber cómo iba a despedirse de la historia, aunque los devoradores de la pareja más metódica de la televisión se imaginarían en su día el desenlace. De nuevo 22 capítulos llenos de ingenio y precisión televisiva; arte para la, por una vez, no caja tonta. Una combinación perfecta entre entretenimiento, calidad técnica y un montaje alucinante que encaja cada historia en 42 minutos, como si fuera un soneto audiovisual. Entre los episodios podremos ver alguno escrito por el mismo **David Duchovny**, entre lo desconocido y el humor más básico, y otro por **Gillian** **ıderson**, femenino y tierno pero también ɔso y muy bien hilvanado. **I.G.**

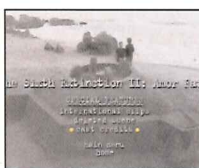




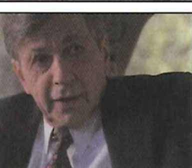


En el menú de contenidos especiales se puedenj6 elegir escenas eliminadas.





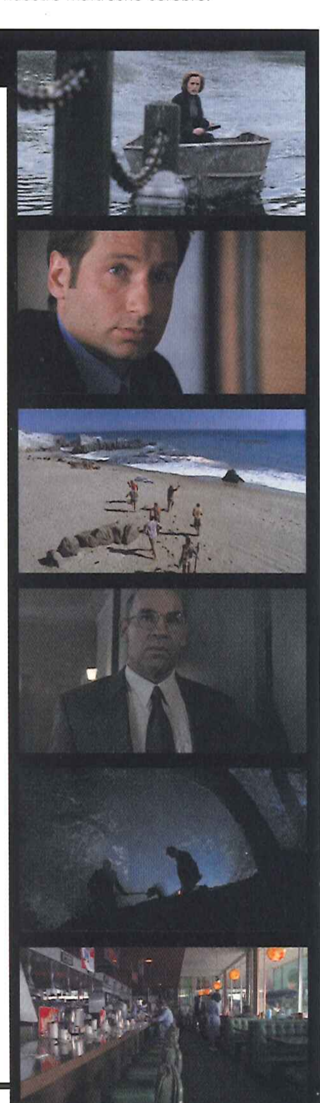
Existe un menú especial con el casting de cada uno de los episodios.



Una de las escenas eliminadas en las que el fumador da alguna explicación extra.



La ex-mujer de T. Cruise, Mimi Rogers, sale en los primeros episodios de la temporada.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Escenas eliminadas que en su día fueron cuidadosamente cortadas del montaje definitivo precisamente por la dura exigencia del tiempo en televisión (en **EE.UU.**, en **España** una teleserie puede durar más de 60 minutos), *spots* promocionales, comentarios de los responsables de la serie como su creador (**Chris Carter**) o **Gillian Anderson** ilustrando el episodio que ideó para incluir en la temporada 1999-2000.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés y alemán en 2.0
Subtítulos: inglés, alemán y castellano.

■ TIPO DE DVD: 6 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox H.E.** ■ PRECIO: 120 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■
A *Expediente X* no le hizo falta cambiar la cabecera de entrada hasta que **Robert Patrick** sustituyera a **David Duchovny** después de siete años de éxito tras éxito. Sin duda la renovación de esta serie estuvo en mejorar la calidad interpretativa, técnica y sobre todo argumental. Esta temporada es la más variada: cada episodio parece tener «un tono distinto» pero siempre siendo *Expediente X*. Algo caro pero se saborea.



Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:











Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.


Violencia

Sexo o Desnudez


Miedo

Drogas



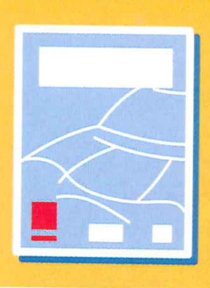
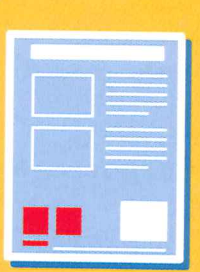

Lenguaje Soez

Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.

Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza

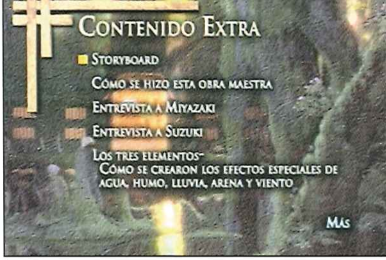




aDeSe
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO
www.adese.es

La Princesa Mononoke Ed. Especial







¡Oh cielos, es él! El genio que nos ha brindado Porco Rosso, El Castillo de Cagliostro...



El 2º DVD ofrece documentos impresionantes, como este boceto de Mononoke del año 1980.



Y para los mitómanos, una secuencia compuesta a partir de storyboards originales

Los amantes del *anime* ya conocíamos a **Hayao Miyazaki** por esas dos obras maestras llamadas *Porco Rosso* y *Mi Vecino Totoro*, pero fue ***La Princesa Mononoke*** y, más tarde, la oscarizada *El Viaje De Chihiro* las que le abrieron definitivamente las puertas de occidente. Esta maravillosa fábula con trasfondo ecologista peca quizá de un metraje excesivo, pero la desbordante imaginación del maestro **Miyazaki** (que se traduce una vez más en criaturas tan fantásticas como inolvidables) consiguen atrapar al espectador hasta el mismo minuto final. Para curiosos: la V.O. en inglés incorpora las voces de **Billy Bob Thornton**, **Billy Crudup** y **Gillian Anderson** . **B.S.**



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□

Una edición de auténtico lujo con un segundo DVD completamente dedicado a extras. *Storyboards*, Cómo se hizo, entrevista a **Miyazaki**, entrevista a **Suzuki** y los documentales: *Los Tres Elementos*, *La Escena Final*, *Disney Se Une A Ghibli* y *El Título*. Una edición superior a la inglesa, aunque más modesta que la japonesa (de 3 DVD).

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:

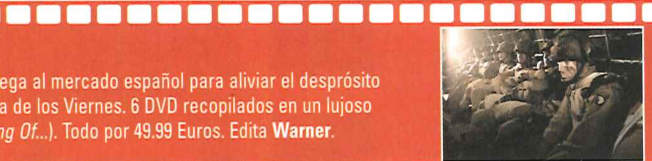
Idiomas: castellano, inglés y japonés (todos 5.1).
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 2 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Buena Vista Home E.** ■ PRECIO: 23.95 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□

Tan encantadora como todas las obras del maestro **Miyazaki**, lo único negativo de ***La Princesa Mononoke*** es que acaba resultando un poco pesada (todo lo contrario que *El Viaje de Chihiro*, que podría durar cuatro horas y nadie caería en la cuenta). Aun así, es uno de los mejores lanzamientos *anime* de la temporada. No os perdáis las otras dos joyas comercializadas por **Disney**: *El Castillo En El Cielo* y *Nicky, Aprendiz De Bruja*.

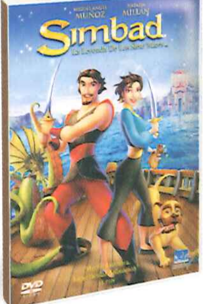


Hermanos De Sangre, por fin en DVD

La magistral serie bélica de **Steven Spielberg** y **Tom Hanks** llega al mercado español para aliviar el despròsito de Tele 5, que la desperdició programándola en la madrugada de los Viernes. 6 DVD recopilados en un lujoso *digipack*, con sonido 5.1 y jugosos extras (documental, *Making Of*...). Todo por 49.99 Euros. Edita **Warner**.



Simbad: La Leyenda De Los...



Producto dirigido a los más pequeños de la casa que cuenta un capítulo adaptado convenientemente de las aventuras de *Simbad El Marino*. De nuevo **Dreamworks** nos trae personajes angulosos, estilizados y de simples trazos. Lo laborioso está en los movimientos y los escenarios. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■

La escena completa de *La Isla De Los Cíclopes*, el *Making Of*, galería de imágenes, juegos infantiles de DVD-ROM, biografías del equipo, etc.

■ PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: inglés, castellano, catalán y portugués (5.1).
Subtítulos: inglés, castellano y portugués.

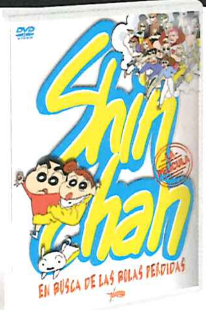
■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Universal Pictures** ■ PVP: 23.99 E

■ VALORACIÓN: ■■■■■

Lo peor de la versión española ha sido la elección del doblaje para el protagonista. **Simbad** pasa de ser **Brad Pitt** en el original a **Miguel Ángel Muñoz** en castellano. En inglés además han contado con actores como **Joseph Fiennes**, **Catherine Zeta-Jones** y **Mitchell Pfeiffer**. **Dreamworks** vuelve a traer un producto cuidado con una historia poco explotada en el mundo de la animación.

Shin Chan: En Busca De...



Pesadilla de padres y educadores, **Shinnosuke** sigue arrasando en las televisiones de toda **España**. Ahora, tras pasar por las pantallas de cine, aparece en formato DVD este largometraje cargado del mismo humor escatológico y gamberro que todos adoramos. Abuelas abstenerse. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□

Entrevista con el director **Keiichi Hara** y el productor. Imágenes del preestreno. Videoclip. Trailers. *Storyboards*. Galería de fotos. Fichas.

■ PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: español, catalán, gallego, euskera (todos 2.0).
Subtítulos: sin subtítulos.

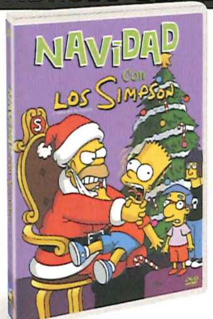
■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Luk Internacional** ■ PVP: 20.95 E.

■ VALORACIÓN: ■■■□□

La gracia de la serie de TV radica en la corta duración de sus episodios (como en la tira original de **Yoshito Usui**). De ahí lo arriesgado de construir un largo basado sólo en el humor salvaje de **Shinchan**. Por suerte, la trama es de lo más descerebrada, sobre todo cuando entran en acción la banda de travestis (los *Mariconchis*), decididos a salvar el mundo con la ayuda de la familia *Nohara*.

Navidad Con Los Simpsons



Cuatro episodios clásicos de *Los Simpsons* inspirados en la Navidad: *El Sr. Quitanieves*, *Milagro en Evergreen Terrace*, *El Timo de los Reyes Magos* y *Ella De Poca Fe*. El DVD ideal para aquellos que quieran pasar unas navidades tan divertidas como poco convencionales. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□

Como único extra, este DVD ofrece el especial *Lo Mejor Del Sr. Burns* (subtitulado en castellano).

■ PISTAS DE AUDIO:

Idiomas: castellano, inglés, francés, alemán (todos 2.0).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán...

■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** ■ PVP: 23.99 E.

■ VALORACIÓN: ■■■□□

De nuevo se nos presenta el mismo dilema que en los anteriores DVD especiales de *Los Simpsons*: ¿merece la pena desembolsar casi 24 Euros por cuatro episodios? Al menos en este caso se trata de episodios verdaderamente clásicos, desde la feroz competencia entre **Homer** y **Barney** por el mercado de los quitanieves a cuando **Bart** quema el árbol y todos los regalos de la familia.

CONCURSO
FIFA FOOTBALL 2004



Electronic Arts, **MoviStar** y **PlayStation 2 Revista Oficial** te ofrecen la oportunidad única de participar en este concurso para optar a uno de estos premios: un móvil Siemens M55 con el juego FIFA 2004 + un FIFA Football 2004 para PlayStation 2 o 1 FIFA 2004 para PlayStation 2. Envía un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 18 de diciembre y podrás ser uno de los afortunados ganadores.

¿Qué función es exclusiva para PlayStation 2 en FIFA Football 2004?

A) Modo On-line **B**) Voces en castellano **C**) Juego sin balón

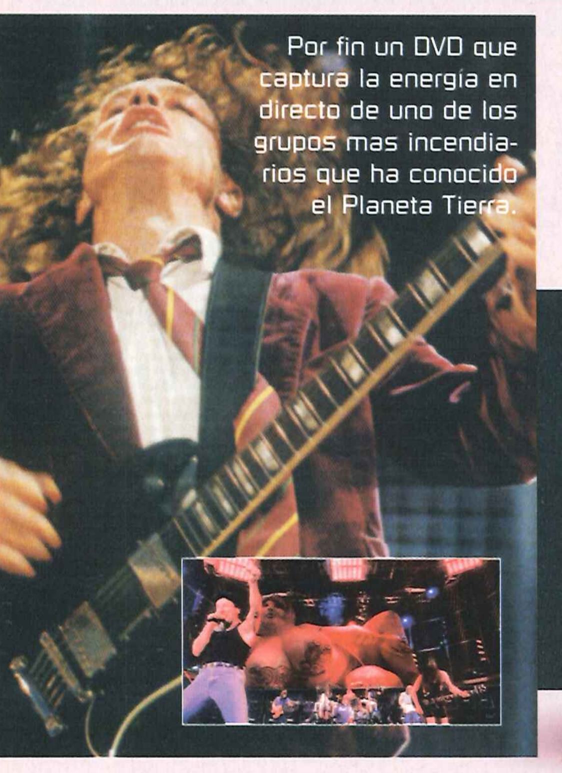
CONCURSO «FIFA FOOTBALL 2004»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **fifa, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **fifa A.**

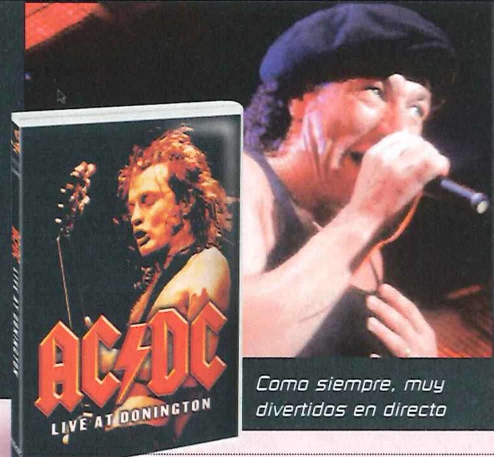
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 18 de diciembre.

DVD MÚSICA

AC/DC: Live at Donington



Angus y sus compinches aparentan haber hallado en esa actitud irreductible tan suya (Rock-Cerveza-Juerga) el elixir de la eterna juventud, como evidencia esta exhibición de poderío eléctrico, dominio escénico y energía fanática que ofrecieron en **Donington'91**, donde arrasaron sin paliativos ante una atónita «Generación X». Y eso a pesar de compartir cartel con algunas de las bandas *heavies* mas importantes del momento: **Metallica**, **Mötley Crüe**...chiquilladas al lado de unos «Isidisi» a tumba abierta, comandados por el hiperactivo **Angus**, que no conceden ni un segundo de reposo. Unos maestros.



Como siempre, muy divertidos en directo

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Muy justitos. Cinco tomas optativas centradas en cada uno de los miembros del grupo, comentarios «ad hoc» de **Angus** y **Malcolm**, discografía e información web. Sin subtítulos.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. **Subtítulos:**: no. **Sonido:** Dolby Digital 5.1 Surround Sound / Stereo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **EPIC Sony Music**

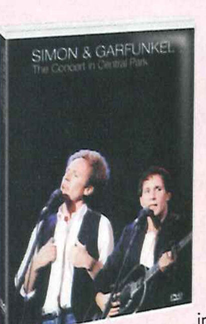
■ VALORACIÓN:



Siempre es motivo de celebración reencontrarse con estos cinco mostrencos. Cierto que **Brian Johnson** no es **Bon Scott** (aunque da la talla) y que se echa de menos a **Phil Rudd** en los tambores (el nuevo también cumple), pero un concierto de **AC/DC** es siempre diversión garantizada.

SIMON & GARFUNKEL: The Concert In Central Park

El 19 de Septiembre de 1981, **Paul Simon** y **Art Garfunkel** volvían a reunirse para cantar juntos por primera vez desde su separación en 1970, en un marco que no podía resultarles más cercano: el **Central Park** de **Nueva York**, su ciudad. La respuesta popular resultó mas que entusiasta: medio millón (como suena) de neoyorquinos y fans llegados desde todo el mundo se congregaron para participar de la histórica «rentrèe». A pesar de que la grabación sonora realizada al efecto constituyó uno de los mayores triunfos de la carrera del duo, las imágenes habían permanecido inéditas hasta la fecha.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

No existe capítulo de «Extras».

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. **Subtítulos:** no. **Sonido:** Dolby Digital 5.1 Surround Sound / PCM Stereo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Columbia - Sony**

■ VALORACIÓN:



Un agradable y sosegado paseo, en compañía de la peculiar pareja, por los momentos estelares de una trayectoria jalonada de éxitos. Repaso sin sobresaltos a sus numerosos *hits* (*The Boxer, America*), divertidos homenajes a **Chuck Berry** y los **Everly Brothers** (sus ídolos de juventud), y comunión total con sus entregadísimos fieles. Pura sencillez.

CD'S

Phil Collins

■ TÍTULO: **Brother Bear**

■ COMPAÑÍA: **WEA**



Una vez más, el jovial ex-baterista de **Genesis** pone la ilustración musical al nuevo lanzamiento navideño de la factoría **Disney**, para lo cual ha contado con las coloristas aportaciones de **The Blind Boys Of Alabama**, las **Voces Búlgaras** y la aparición sorpresa de **Tina Turner**, en un disco para escuchar en familia y, preferiblemente, junto al árbol de Navidad.

Varios

■ TÍTULO: **Cultura De Club 03**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Doble sesión de *Dance Music* proletaria (en sus populares vertientes *House* y *Trance*) con las imprescindibles dósis de euforia electrónica y *BPMs* que demandan los rigores invernales, a cargo de treinta y cinco de los «llenapistas» más obsesivamente pinchados del momento: *Togo* (**Luna**), *Special 2003* (**L.Cabrera**), *Traffic* (**DJ Tiësto**), *Dangerous* (**I&F**)...

Revólver

■ TÍTULO: **Grandes Éxitos**

■ COMPAÑÍA: **WEA**



Muchos lustros han pasado desde que el valenciano **Carlos Goñi** abandonara las veleidades neorrománticas de **Comité Cisne** para iniciar en solitario una andadura definitivamente marcada por una explícita vocación «springsteeniana» teñida de aires mediterráneos, cuyos mejores momentos -con el añadido de dos temas nuevos- recoge esta cuidada compilación.

Cher

■ TÍTULO: **The Very Best**

■ COMPAÑÍA: **WEA**



Llegan las Navidades y, con ellas, las colecciones de éxitos de las mega-estrellas del *Chou Bisnes*.Y abre el fuego **Cher**, la diva de la edad insondable, con una muy *glamourosa* selección de himnos de sus sucesivas reencarnaciones a lo largo de las cinco últimas décadas, que quitan el hipo. Del *Folk* protesta de los 60 a la *Dance Music* del Siglo XXI. Menuda mujer.

Descubre el mundo siempre en acción de
FORTUNA SPORTS & LIFE

¡YA A LA VENTA!




En diciembre,
llévate este magnífico

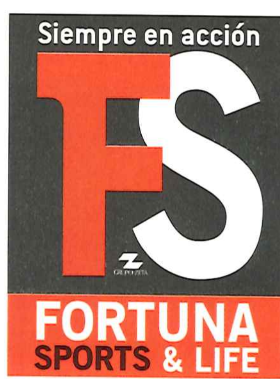












Una publicación mensual de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

Ficha Técnica

- MOTOR
  1.596 CC.
- POTENCIA
  100 CV. (6.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  10,9 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  178 KM/H.
- PESO
  1.199 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  9,0 L/100
  EXTRAURBANO
  5,3 L/100
  MEDIO
  6,6 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.018 MM.
  ALTO: 1.498 MM.
  ANCHO: 1.720 MM.
  MALETERO: 337 L.

PVP-R:
15.720,00



El aspecto exterior del Fusion mantiene el aire juvenil de la gama Fiesta. A pesar de ser un monovolumen, es un coche ideal para gente joven con necesidades de espacio.

<Un monovolumen con un clarísimo instinto urbano>

F O R D

http://www.ford.es

Fusion + 1.6 16v

El pequeño Fiesta se transforma en un polivalente mini-monovolumen

MOTOR/PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

CALIDAD/PRECIO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nos ha dejado tan buen sabor de boca como nos dejó en su día el **Opel Meriva**. Y es que resulta increíble lo cómodos y funcionales que pueden llegar a ser estos coches cuyas medidas exteriores son relativamente contenidas. Al transformarse en monovolumen, el pequeño **Fiesta** ha ganado en todo. Sigue dando la sensación de ser un urbano de nueva generación (es decir, un poco más grande de lo que eran habituales hace unos años), pero el espacio interior es más que suficiente como para realizar largos viajes sin demasiadas apreturas. Eso sí, siempre que no sean más de 3 los pasajeros, ya que este coche está pensado para que 4 (y no 5) personas viajen a sus anchas. Y máxime si se instala el reproductor multimedia, que hace que el viajar en las plazas traseras se convierta en toda una gozada. Por fuera, como se ve, sigue siendo un **Fiesta**, con pequeños retoques estéticos derivados de su nueva configuración. Así pues sigue pareciendo un «mini-focus» (aunque no tanto como el **Fiesta** normal), y con una clara vocación juvenil. El plus de sobriedad lo aporta el interior, en el que prima la funcionalidad, con una postura de conducción correcta y unos asientos lo suficientemente duros para aguantar viajes sin que sufran nuestros riñones. El bastidor también responde con nobleza, y a pesar de ser un monovolumen nos permitirá ciertas «alegrías» sin que el chasis se desmande. El motor es el conocido 16V de 100 cv. de gasolina, que ya ha demostrado en otros modelos de la casa sus cualidades. Eso sí, para que no notemos pérdidas de motricidad, convendrá que lo llevemos siempre en alta. Eficaz, con consumos contenidos y muy versátil.

<Su DVD convierte cada viaje en un placer>



REPRODUCTOR MULTIMEDIA
Por 1.500 Euros incorporaremos al coche un reproductor de DVD compatible con MP3, y que incluye dos auriculares para que los pasajeros disfruten del viaje mucho más que el conductor.
La calidad audiovisual del sistema es soberbia.









[+] CONSUMOS, NOBLEZA DEL BASTIDOR
[-] SONORIDAD, RESPUESTA EN BAJA

MOTOR
Nissan ha empleado un motor V6 de 3,5 litros de cilindrada, que entrega sus 280 caballos a 6.200 rpm. Es capaz de detener el cronómetro de 0 a 100 km/h en 5,9 segundos.

NISSAN

Nissan 350z

Los 280 caballos más asequibles del mercado

Su línea exterior ya pone a las claras lo que podemos esperar del último deportivo de **Nissan**, que vuelve a zambullirse en un segmento que, más que rentabilidad, lo que da a las marcas es prestigio. Y a fe que los ingenieros japoneses han puesto toda la carne en el asador, porque para acceder a tan magna cifra de potencia, los interesados tendrán que pagar una factura que no superará los 41.000 euros. Una cifra respetable sin duda, pero inferior a la de otros modelos de similar categoría que incluso supera en potencia. Los acabados tienen un marcado estilo japonés, y en su interior se aprecian constantes referencias deportivas y detalles de estilo. Ya está a la venta y estamos seguros de que se convertirá en el objeto de deseo de muchísimos conductores.

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo | Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial | Los más vendidos de Centro Mail

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	12	9.4
007 NIGHTFIRE	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	24	9.2
18 WHEELER	SEGA	ACCLAIM	11	8.3
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	NAMCO	SONY C.E.	13	9.3
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	VIRGIN PLAY	29	8.4
AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	KONAMI	10	9.1
AGGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	ACCLAIM	18	9.3
AIRBLADE	CRITERION	SONY C.E.	12	9.2
ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	34	7.8
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHT...	INFOGRAMES	INFOGRAMES	10	8.4
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
ALTER ECHO	THQ	PROEIN	33	7.8
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
APE ESCAPE 2	SONY C.E.	SONY C.E.	24	8.5
ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	07	8.4
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	VIRGIN PLAY	23	7.8
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S R...	3DO	VIRGIN PLAY	05	8.2
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.1
ARMY MEN RTS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.0
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
ATLANTIS III	CRYO	CRYO	16	6.6
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	SONY C.E.	SONY C.E.	07	8.5
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	12	9.4
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	INFOGRAMES	25	8.3
BEN HUR	MICROIDS	VIRGIN PLAY	26	7.8
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BIONICLE	LEGO	ELECTRONIC ARTS	34	8.3
BLACK & BRUISED	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	7.0
BLADE II	ACTIVISION	PROEIN	22	8.5
BLOOD OMEN 2	EIDOS	PROEIN	15	8.2
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 3	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	06	8.9
BMX XXX	ACCLAIM	ACCLAIM	24	8.8
BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	33	8.7
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	PROEIN	18	8.5
BURNOUT	CRITERION	ACCLAIM	11	9.2
BURNOUT 2	CRITERION	ACCLAIM	21	9.3
CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.5
CART FURY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	08	7.8
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CITY CRISIS	TAKE 2	PROEIN	08	7.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	PROEIN	22	9.4
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	PROEIN	32	9.6
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE	PYRO STUDIOS	PROEIN	20	9.4
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	PROEIN	21	8.5
CONFLICT DESERT STORM II	S.C.I.	PROEIN	33	8.7
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	11	8.5
CRAZY TAXI	SEGA	ACCLAIM	05	8.7
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
DAVE MIRRA BMX 2	Z-AXIS	ACCLAIM	12	8.1
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DARK CLOUD	SONY C.E.	SONY C.E.	10	8.8
DARK NATIVE APOSTLE	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	17	8.0
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	SONY C.E.	01	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DEUS EX	EIDOS	PROEIN	20	8.9
DEVIL MAY CRY	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.6
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DINO STALKER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	20	7.7
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DISNEY'S DINOSAUR	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	01	6.9
DOG'S LIFE	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.1
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI	INFOGRAMES	INFOGRAMES	24	9.0
DRAGON RAGE	3DO	VIRGIN PLAY	14	7.0
DRAGON'S LAIR	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.4
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.3
DRIVING EMOTION TYPE-S	SQUARESOFT	ELECTRONIC ARTS	04	7.9
DROPSHIP UPF	SONY C.E.	SONY C.E.	12	9.0
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY WARRIORS 2	KOEI	ACCLAIM	01	8.6
DYNASTY WARRIORS 3	KOEI	PROEIN	15	8.6
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
ECCO THE DOLPHIN	SEGA	SONY C.E.	12	7.4
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
EL LIBRO DE LA SELVA	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	04	9.2
EL PLANETA DEL TESORO	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	24	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	23	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
ENDGAME	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	19	8.0

LOS MEJORES

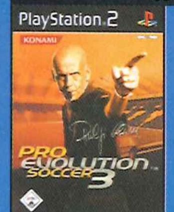
PlayStation 2 DICIEMBRE 2003 — Revista Oficial - España



01- FIFA FOOTBALL 2004 (E.A. SPORTS)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
03- NEED FOR SPEED UNDERGROUND (EA GAMES)
04- MEDAL OF HONOR: RS (EA GAMES)
05- GHOSTHUNTER (SONY C.E.)
06- ESDLA: EL RETORNO DEL REY (EA GAMES)
07- TRUE CRIME: S. OF LA (ACTIVISION)
08- PRINCE OF PERSIA: LADT (UBI SOFT)
09- JAK II EL RENEGADO (SONY C.E.)
10- W.A.C. III (SONY C.E.)

LOS MÁS VENDIDOS

del 1 al 31 de Octubre — CENTRO MAIL



01- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
02- JAK II: EL RENEGADO (SONY C.E.)
03- MEDAL OF HONOR FRONTLINE (PLATINUM-EA GAMES)
04- SOUL CALIBUR 2 (CAPCOM-EA)
05- ESDLA: LAS DOS TORRES (EA GAMES)
06- PRO EVOLUTION SOCCER 2 (PLATINUM-KONAMI)
07- METAL GEAR SOLID 2 (PLATINUM-KONAMI)
08- COLIN MCRAE RALLY 04 (CODEMASTERS)
09- FORMULA ONE 2003 (SONY C.E.)
10- THE GETAWAY (PLATINUM-SONY C.E.)

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.0
ESPN WINTER SPORTS	KONAMI	KONAMI	13	8.7
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	01	8.0
EVE OF EXTINCTION	EIDOS	PROEIN	19	8.5
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EVERGRACE	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	03	7.8
EXTERMINATION	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.3
EYE TOY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
F1 RACING CHAMPIONSHIP	VIDEO SYSTEM	UBI SOFT	03	9.0
F-355 CHALLENGE	SEGA	SONY C.E.	21	7.9
FANTAVISION	SONY C.E.	SONY C.E.	-	8.9
FIFA FOOTBALL 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
FIFA FOOTBALL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.5
FINAL FANTASY X	SQUARESOFT	SONY C.E.	17	9.7
FIRE BLADE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	20	9.0
FIRE WARRIOR	THQ	PROEIN	33	9.2
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORD RACING EVOLUTION	EMPIRE	VIRGIN PLAY	34	9.0
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FREAK OUT	SWING!	VIRGIN PLAY	08	8.7
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FREEKSTYLE	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	22	8.7
FREQUENCY	SEGA	SONY C.E.	19	8.6
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	07	8.3
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	007: VIRGIN PLAY	05	8.5
GIANTS CITIZEN KABUTO	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	16	8.0
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	VIRGIN PLAY	11	7.0
GRADIUS III & IV	KONAMI	KONAMI	-	8.5
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY C.E.	SONY C.E.	07	9.7
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 T-G	SONY C.E.	SONY C.E.	19	9.5
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PROEIN	11	9.5
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	ROCKSTAR	PROEIN	23	9.7
G-SURFERS	MIDAS	VIRGIN PLAY	14	6.2
GTC AFRICA	RAGE	PROEIN	16	7.9
GUILTY GEAR X	SAMMY	VIRGIN PLAY	16	9.3
GUMBALL 3000	S.C.I.	PROEIN	24	8.7
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
GUNGRIFFON BLAZE	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	02	8.5
HALF-LIFE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	11	9.2
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8
HARDWARE ONLINE ARENA	SONY C.E.	SONY C.E.	34	8.8
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	23	9.0
HAVEN	MIDWAY	VIRGIN PLAY	23	9.2
HEADHUNTER	SEGA	SONY C.E.	12	9.2
HERDY GERDY	EIDOS	PROEIN	15	8.5
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.6
HIDDEN INVASION	SWING!	VIRGIN PLAY	13	7.1
HITMAN 2	EIDOS	PROEIN	22	9.4
HUNTER THE RECKONING WAYWARD	INTERPLAY	VIVENDI UNIVERSAL	33	8.5
ICO	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.4
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	PROEIN	30	7.9
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	TAITO	ACCLAIM	06	8.2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	27	8.6
JAK & DAXTER	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.6
JAK II EL RENEGADO	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.3
JET SKI RIDERS	EIDOS	PROEIN	13	7.6
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	THQ	PROEIN	27	7.7
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	34	7.2
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KENGO MASTER OF BUSHIDO	CRAVE	UBI SOFT	04	8.6
KESSEN	KOEI	ELECTRONIC ARTS	01	8.7
KESSEN 2	KOEI	PROEIN	13	8.1
KINGDOM HEARTS	SQUARESOFT	SONY C.E.	22	9.0
KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	PROEIN	27	7.3
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	NAMCO	SONY C.E.	11	9.2
KNOCKOUT KINGS 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	14	9.0
KURI KURI MIX	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	05	8.5
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
LE MANS 24 HORAS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.5
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGENDS OF WRESTLING II	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.9
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	VIRGIN PLAY	21	7.8
LEGO DROME RACERS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	24	7.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOS SIMS	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
LOTUS CHALLENGE	VIRGIN PLAY	VIRGIN PLAY	10	9.0
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MAD MAESTRO	FRESH GAMES	PROEIN	16	7.8
MADDEN NFL 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
MADDEN NFL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	24	8.9
MAXIMO	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	14	9.2





CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial
MAX PAYNE	ROCKSTAR	PROEIN	13	9.2
MDK 2 ARMAGEDDON	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	04	7.6
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	17	9.3
MEN IN BLACK II	INFOGRAMES	INFOGRAMES	20	7.4
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF...	KONAMI	KONAMI	13	9.5
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MICROMACHINES	HASBRO	INFOGRAMES	23	7.9
MIDNIGHT CLUB	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMP.	CODEMASTERS	PROEIN	17	8.2
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MONSTRUOS S.A.	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	13	6.4
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP	NAMCO	SONY C.E.	03	9.4
MOTO GP 2	NAMCO	SONY C.E.	13	9.4
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
MR. MOSKEETO	FRESH GAMES	PROEIN	16	8.4
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	PROEIN	06	9.0
MX 2002	THQ	PROEIN	10	8.6
MX RIDER	ATARI	INFOGRAMES	11	7.5
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA HOOPZ	MIDWAY	VIRGIN PLAY	03	8.5
NBA JAM	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
NBA LIVE 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.3
NBA LIVE 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	9.4
NBA STREET VOL 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	21	9.2
NFL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	27	9.0
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.6
NHL 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	21	8.8
NHL 2004	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	34	8.8
NHL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	29	8.6
NHL HITZ 2002	MIDWAY	VIRGIN PLAY	10	8.6
NINJA ASSAULT	NAMCO	SONY C.E.	22	8.0
NO ONE LIVES FOREVER	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	15	8.0
ONI	ROCKSTAR	PROEIN	02	7.6
ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
ONIMUSHA 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
OPERATION WINBACK	KOEI	VIRGIN PLAY	05	8.9
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	PROEIN	01	7.5
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PARAPPA THE RAPPER 2	SONY C.E.	SONY C.E.	14	8.5
PENNY RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	20	8.9
PERFECT ACE	OXIGEN INTERACTIVE	SHINE STAR	33	8.2
PETER PAN LA LEYENDA DE...	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	15	7.9
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	9.3
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	16	8.0
POLAROID PETE	JVC-IREM	VIRGIN PLAY	14	7.8
POLICE 24/7	KONAMI	KONAMI	19	8.5
PORTAL RUNNER	3DO	VIRGIN PLAY	11	8.4
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	ACTIVISION	PROEIN	27	6.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.9
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	KONAMI	22	9.3
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	34	9.4
PRO RACE DRIVER	CODEMASTERS	PROEIN	20	9.3
PROJECT EDEN	EIDOS	PROEIN	10	6.4
PROJECT ZERO	TECMO	VIRGIN PLAY	20	8.8
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	04	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	PROEIN	18	8.6
RATCHET & CLANK	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.2
RAYMAN REVOLUTION	UBI SOFT	UBI SOFT	01	8.5
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RC REVENGE PRO	ACCLAIM	ACCLAIM	01	7.5
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	01	9.0
RED CARD SOCCER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	18	8.4
RED FACTION	THQ	PROEIN	05	8.5
RED FACTION 2	THQ	PROEIN	23	9.1
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	09	9.0
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	16	6.5
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
REZ	SEGA	SONY C.E.	12	8.2
RIDGE RACER V	NAMCO	SONY C.E.	-	9.0
RING OF RED	KONAMI	KONAMI	06	8.3
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROCKY	RAGE	PROEIN	24	9.1
ROLAND GARROS 2003	WANADOO	VIRGIN PLAY	29	8.8
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RUGBY	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	07	8.2
RUMBLE RACING	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	06	8.6
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SALT LAKE 2002	EIDOS	PROEIN	14	8.3
SHADOW HEARTS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	14	8.2
SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI	03	8.4
SHADOWMAN 2ECOND COMING	ACCLAIM	ACCLAIM	16	7.0
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	ACTIVISION	PROEIN	12	8.7
SHIFTERS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.5
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACION OFICIAL (SOBRE 10)
SHOX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI	11	9.2
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SILENT SCOPE	KONAMI	KONAMI	03	8.1
SILENT SCOPE 2	KONAMI	KONAMI	11	7.9
SILPHEED	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	03	9.0
SKY ODYSSEY	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
SLAM TENNIS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	19	8.3
SLED STORM	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	15	9.0
SLY RACCOON	SONY C.E.	SONY C.E.	24	9.0
SMASH COURT PRO TENNIS TOURN.	NAMCO	SONY C.E.	17	9.2
SMUGGLER'S RUN	ROCKSTAR	PROEIN	-	8.9
SMUGGLER'S RUN 2	ROCKSTAR	PROEIN	12	8.6
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	CODEMASTERS	PROEIN	18	7.6
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	33	9.6
SOUL REAVER 2	EIDOS	PROEIN	12	8.0
SPACE ACE	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.2
SPACE CHANNEL 5	SEGA	SONY C.E.	14	8.3
SPACE RACE	INFOGRAMES	INFOGRAMES	11	8.9
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN	18	9.0
SPLASHDOWN	ATARI	INFOGRAMES	11	9.0
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPY HUNTER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	09	9.0
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
SSX TRICKY	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	12	8.8
SSX 3	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	34	9.3
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	CODEMASTERS	PROEIN	21	7.1
STAR WARS BOUNTY HUNTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	9.1
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STAR WARS RACER REVENGE	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.6
STAR WARS STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	03	9.2
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PROEIN	15	8.5
STITCH EXPERIMENTO 626	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	18	7.8
STREET FIGHTER EX 3	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	03	8.5
STUNTMAN	ATARI	INFOGRAMES	20	9.2
SUB REBELLION	IREM	VIRGIN PLAY	24	8.2
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUMMONER	THQ	PROEIN	01	7.7
SUMMONER 2	THQ	PROEIN	23	8.4
SUPER BOMBAD RACING	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	7.2
SUPER BUST-A-MOVE	TAITO	ACCLAIM	01	8.2
SUPER TRUCKS	JESTER INTERACTIVE	ARDISTEL	19	7.7
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SURFING H3O	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
TAZ WANTED	INFOGRAMES	INFOGRAMES	21	8.0
TD OVERDRIVE	ATARI	INFOGRAMES	19	8.3
TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	SONY C.E.	01	9.3
TEKKEN 4	NAMCO	SONY C.E.	21	9.5
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
TERMINATOR DAWN OF FATE	ATARI	INFOGRAMES	22	8.5
TETRIS WORLDS	THQ	PROEIN	20	6.8
THE BOUNCER	SQUARESOFT	SONY C.E.	05	9.2
THE GETAWAY	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.2
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE ITALIAN JOB	EIDOS	PROEIN	33	9.0
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	ACCLAIM	33	8.6
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE MUMMY RETURNS	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	12	7.2
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS ROAD RAGE	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	12	9.0
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
THE THING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	21	9.1
THEME PARK WORLD	BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	01	7.7
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	CORE DESIGN	PROEIN	10	8.4
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
TIME SPLITTERS	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	-	7.0
TIME SPLITTERS 2	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	21	9.4
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	PROEIN	23	9.3
TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	PROEIN	01	8.0
TOP GUN COMBAT ZONES	TITUS	VIRGIN PLAY	11	7.0
TOTAL IMMERSION RACING	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	23	7.7
TRACK & FIELD	KONAMI	KONAMI	01	9.1
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM	21	8.7
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	8.8
UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.7
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.8
VAMPIRE NIGHT	NAMCO	SONY C.E.	16	7.9
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VICTORIOUS BOXERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	10	9.0
VIRTUA COP ELITE EDITION	SEGA	ACCLAIM	24	7.0
VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	SONY C.E.	16	9.5
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
VIRTUA TENNIS 2	SEGA SPORTS	ACCLAIM	23	9.3
V-RALLY 3	INFOGRAMES	INFOGRAMES	18	9.3
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
WDL THUNDERTANKS	3DO	VIRGIN PLAY	06	2.3
WDL WARJETZ	3DO	VIRGIN PLAY	07	4.0
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WIPEOUT FUSION	SONY C.E.	SONY C.E.	13	9.2
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.3
WORLD RALLY CHAMP. II EXTREME	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.6
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III	SONY C.E.	SONY C.E.	34	9.6
WORMS 3D	SEGA	ACCLAIM	34	8.6
WRECKLESS	ACTIVISION	PROEIN	24	8.4
W.W.F. SMACKDOWN JUST BRING IT	THQ	PROEIN	14	8.3
XGRA	ACCLAIM	ACCLAIM	34	8.7
XIII	UBI SOFT	UBI SOFT	34	9.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
X-TREME EXPRESS W.G.P.	MIDAS INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	27	8.0
XTREME GIII	ACCLAIM	ACCLAIM	08	8.4
X-SQUAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	02	7.8
ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	KONAMI	04	9.0
ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER	KONAMI	KONAMI	33	9.3

PlayStation 2
Revista Oficial - España

...en el próximo número

11 DEMOS JUGABLES

01- The Simpsons Hit & Run
DEMO JUGABLE

02- Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm
DEMO JUGABLE



03- Pro Evolution Soccer 3
DEMO JUGABLE

04- Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds
DEMO JUGABLE

05- Dancing Stage Fever
DEMO JUGABLE

06- KAO The Kangaroo 2
DEMO JUGABLE

07- NHL Hitz Pro
DEMO JUGABLE

08- Scooby - Doo! Mystery Mayhem
DEMO JUGABLE

09- Super Farm
DEMO JUGABLE

10- The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius: Jet Fusion
DEMO JUGABLE

11- The Hulk
DEMO JUGABLE



- Dynasty Warriors 4
- Trailer de Jak II El Renegado
- Mission Impossible Operation Surma
- Urban Freestyle
- Destruction Derby Arenas
- Ghosthunter - The Making of
- Making of de Jak II El Renegado

¡NUEVA SECCIÓN!

¿El universo Matrix es demasiado complicado para ti? ¿Eres incapaz de descubrir todos los secretos del pueblo de Silent Hill? ¿No puedes acceder a los jugosos extras de Z.O.E. 2? A partir del próximo número todos estos problemas quedarán resueltos con la sección de descarga de partidas de nuestro DVD-ROM.

+6 Downloads

- Bounty Hunter
- Metal Gear Solid 2
- Auto Modellista
- Z.O.E.: The 2nd Runner
- Silent Hill 3
- Enter The Matrix

PlayStation 2 Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-ROM

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España

OléMovil

NO HAY MÁS PARA TU MÓVIL¡¡¡

TOP 20

54391	Andy y Lucas	Son de amores
54210	Mago de oz	Fiesta pagana
54394	Alejandro Sanz	No es lo mismo
54353	El chombo	Papi Chulo
59743	Black Eyed Peas	Where is the love
54388	El canto del loco	La madre de Jose
54276	Los Chichos	Ni mas ni menos
60570	Evanescence	Bring to life
54387	Malena Gracia	Loca
59608	Eminem	8 mile
59709	Beyonce	Crazy in love
54368	David Civera	Bye bye
59168	Bob marley	No woman no cry
53205	Safri duo	Samba adagio
65021	yeye	Paquito chocolatero
59045	Mike oldfield	Tubular bells
59626	50 Cent	In Da Club
54274	Mago de Oz	Hasta que el cuerpo...
60238	Metallica	Nothing Else Matters
72107	DJ Sakin	Braveheart

TOP 10

21083, 16222 (SHIN CHAN), 30002, 30003, 09016, 30008, 06351, 29087 (ESPAÑA!), 09013, 02015

DISCO

53237	Chasis	Universe
53240	DJ Tiesto	Lethal industry
53362	Dj Lasha	Giulia
72191	Techno syndrome	Mortal kombat
53221	Barthez	Infected
53014	Sash	Ecuador
53060	Energy 52	Cafe del mar
53252	Faithless	Insomnia
53199	Barthez	On the move
53009	Boomfunk Mc	Freestyler
53262	DJ Tiesto	Suburban train
61048	Chemical Brothers	Hey boy hey girl
53238	Luna park	Space melodie
53037	Gloria Gaynor	I will survive
53346	Panjabi mc	Mundian to bach ke
53341	Ingrid	Tu es foutu
61005	Jean michel jarre	Oxygen
61012	Prodigy	Breathe
53341	Ingrid	Tu es foutu
53257	Milk Inc	Never Again

Envía **TON** Código del Logo o Tono AL **7484**

Ej: envía TON 57005 al 7484 para que suene "Tarzan" en tu móvil.

videojuegos

NUEVO



Italian Job	1216
Speed Devil	1014
X Men	1215
Skate & Slam	1012
Prince of Persia	1005
Siberian Strike	1011

ENVÍA **BOX** Código JUEGO AL **7484**

Ej: envía BOX 1215 Al 7484 para jugar a toda pantalla a X-MEN.

+ JUEGOS

Top Gun	1213
Splinter cell	1084
Rayman 3	1018
Dessailly Pro Soccer	1020
Rainman bowling	1009
Honey Box	1045
Solitario	1013
Rainman Golf	1010

También al: 806 52 62 11

SALVAPANTALLAS

75022, 75019, 75020, 75012, 75331, 75139, 75009, 75352, 75157 (CHÉ), 75011, 75412 (EUSKAL HERRIA), 75007, 75005, 75016, 75139, 75002, 75151, 75010, 75060, 75352, 75114, 75112, 75347, 75123, 75381










MELODÍAS POLIFÓNICAS

TOP 20

82652	Fiesta Pagana	81689	Rosas y espinas
83599	Papi chulo	82935	Noches de bohemia
83796	La madre de Jose	83662	Crazy in love
83584	Bring me to life	80277	Nothing else matters
83604	Loca	82172	Barcelona
80017	Mission Impossible	81690	Bye Bye
83228	Samba Adagio	80001	In Da Club
83188	Real Madrid	83850	Las Tapitas
80025	The Simpsons	83655	Thunders truck
80726	No woman no cry	83675	Flight 673

ENVÍA **POL** CÓDIGO POLIFÓNICA AL **7484**

Ej: envía POL 81690 Al 7484 para escuchar "Bye Bye" en tu móvil.

NACIONALES

82004	Juanes	A Dios le pido
82835	D. Bisbal	Miénteme
83290	Alex Ubago	Sin Miedo a Nada
82430	Antonio Orozco	Devuélveme la Vida
83598	Mana	Mariposa traicionera
83856	Oreja de V. Gogh	20 de enero
82284	Diego Torres	Color Esperanza
83609	Sex bomb	Ven ven ven
83642	Hombres G	No te escaparas
82380	Los Chunguitos	Dame Veneno

CINE Y TV

80043	Terminator
83658	Star Wars
80096	Pulp Fiction
80143	Pink Panther
80065	Friends
80174	Expediente X
80024	The Matrix
80108	Benny Hill
80014	James Bond
80044	Rocky

NOVEDADES

83920	Jamelia	Superstar
83919	Annie Lennox	Precious
83918	Black eyed peas	Where is the love
83917	Westlife	Hey whatever
83916	Limp Bizkit	Eat you alive
83915	Ranma 1/2	Jajauma Ni Sas...
83914	Alejandro Sanz	No es lo mismo
83913	Kate Ryan	Scream for more
83912	Nickelback	Someday
83911	The prodigy	The Weather Ex...

También al: 806 52 62 44

CINE Y TV

51027	Mission impossible
62050	Los Munsters
51005	El Exorcista
57005	Tarzan
62073	Shin Chan
51021	La Pantera rosa
51003	El bueno el feo, malo
62096	Las tapitas
51000	Star wars
51075	Gladiator
62023	Simpsons
51113	May It Be
51036	Titanic
62027	Fraggle rock
51087	Terminator
62007	El equipo A
62039	Rasca y pica

ANIMALES

06131, 03084, 03383, 03520, 03091, 03004, 03112, 03040

54402	D. Bisbal	Rosas y espinas
54400	Andy y Lucas	Tanto la quería
54398	Luis Miguel	Te necesito

NUEVO

806 52 62 99

HIMNOS

55011	H. de España	68001	Atletico de Madrid
55058	Cara al sol	55025	Partido Popular
55024	H. de la Legion	55022	Els segadors
68014	Hala Madrid	68015	Real Sociedad
68002	Cant del Barca	55060	Guardia Civil
68030	100 Real Madrid	68026	We are the cham...
55059	Asturias	55023	H. de Galicia

FAVORITOS

18259 (CENTRAL), 20138 (MARIA), 21012, 27026, 21188, 09012, 30002, 03002, 03422








NACIONAL

54275	Alex Ubago	Me muero por conocerte
54402	David Bisbal	Rosas y espinas
54231	Juanes	A dios le pido
54180	Seguridad social	Chiquilla
54289	David Bisbal	Mienteme
54323	Beth	Dime
54272	Mago de Oz	Danza del fuego
54395	Fran Perea	Los Serrano
54326	Upa Dance	Sambame
54354	Dinio	Haciendo el amor
54133	Hombres G	Sufre mamon
54306	Diego Torres	Color Esperanza
54371	Camela	Nunca debi enamorarme
54259	David Bisbal	Llorare las penas
54361	Hotel Glam	Es una lata el trabajar
54369	La oreja de V.G.	Puedes contar conmigo
54396	La oreja de V.G.	20 de Enero
54355	Ricky Martin	Jaleo
54257	Chenoa	Cuando tu vas
54291	David Bisbal	Digale

BONUS

27000, 02279, 21019, 02237 (AMOR), 02347 (TE QUIERO), 06047, 18437, 01164, 16223 (TROMPA), 09302, 30023, 29095 (EUSKAL HERRIA), 01246

POP-ROCK

60611	Evanescence	Going under
59604	Eminem	Lose Yourself
60213	Iron Maiden	The Trooper
59706	Sean Paul	Get busy
60118	Linking park	In the end
59468	Eminem	Without Me
60045	Rolling Stones	Satisfaction
59741	Dido	White flag
60013	Iron maiden	Number of the beast
59727	50 Cent	Dont push me
60278	Kate Ryan	Desenchantee
60012	Guns n roses	Sweet child of mine
59710	Madonna	Hollywood
60004	Acdc	Highway to hell
60614	Linking park	Numb
59592	Avril Lavigne	Skater boy
60015	Metallica	Enter sandman
59143	Police	Every Breath You Take
59580	Nelly	Dilema
64100	50 Cent	Pimp

FOTOS A COLOR...










36614, 35937, 36608, 35563, 36325, 36442, 36483, 36155, 36633, 36494, 35252, 36337, 36103, 36329, 36487, 35484, 35506, 36526, 36607, 36648, 35546, 44004

Envía **COLOR** Código FOTO Al **7484**

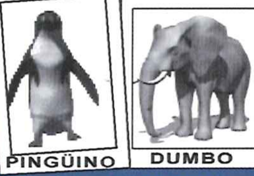
Ej: envía COLOR 36607 al 7484 y tendrás EL GATO BIZCO en tu móvil.

HABLAR CON EL MOVIL PRODUCE PERDIDA DE SALDO

También al: 806 52 62 33

NUEVO ...Y ANIMACIONES



GALLO, VAQUITA, PINGÜINO, DUMBO

EJ: Envía COLOR GALLO al 7484 y verás como baila EL GALLO en tu móvil.

POP-ROCK

80269	Bomfunk MCs	Freestyler
80298	Metallica	Master of Puppets
80002	EMINEM	Lose Yourself
80293	Bon Jovi	Its my life
80472	The Police	Every breath you take
83797	Tanga girls	Mas que nada
80045	EMINEM	Without Me
83585	Kate Ryan	Libertine
80239	Europe	Final Countdown
80062	Linkin Park	In The End

DANCE

80056	Faithless	Insomnia
80093	Sash	Equador
81684	Panjabi Mc	Mundian to bach ke
83580	Scooter	Weekend
80642	Depeche Mode	Enjoy the silence
80041	DJ Sammy	Heaven
81685	In-grid	Tu es foutu
83786	Kate Ryan	Desenchantee
83667	Panjabi MC	Jogi
80197	Darude	Sandstorm







SGAE RMV&M/ 513/09/9019

KONAMI

PES3, nueva temporada, nuevas sensaciones...



Tiro libre



Penalti



Simulacion



Entrada



0 - 3



Tiro acrobatico



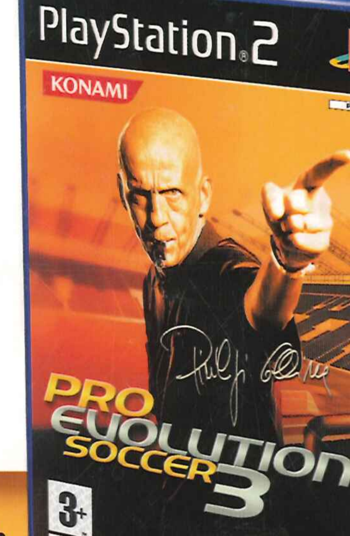
Tarjeta roja



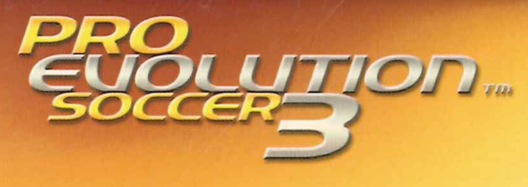
Gol de oro

Philippe Mexès, jugador de futbol international jugando con PES3.

PVP recomendable 63 euros.



agence B+T fotografía : Jean-Daniel Lorieux



Malos jugadores... abstenerse.

Nueva temporada, nuevas innovaciones:
nuevo motor gráfico, nuevos efectos animados,
nuevos estadios, nuevos equipos, nueva banda sonora,
nuevo modo ralentí, nuevo modo carrera, nueva inteligencia artificial.
Un Pro Evolution Soccer más profesional si cabe, más realista, más exigente...

... ¿crees que estás a la altura?

www.konami-europe.com



Disponible para

